GROUP S CHALLENGE › LA GRAN EVASIÓN › DEAD TO RIGHTS

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 11 · Septiembre 2003 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORE… …NSOLAS

GOLDEN SUN 2
La nueva era

P.N. 03
Guerrera galáctica

RESIDENT EVIL
El terror atraca en PS2

DARK CHRONICLES
Rol de gran acción

VIRTUA FIGHTER 4
La evolución de la lucha

FORMULA 1
Arranca el circo


FUTURAMA
EL JUEGO
Disponible para PS2 y XBOX
12+
www.pegi.info
TOTALMENTE EN CASTELLANO CON LAS VOCES DE LOS PERSONAJES ORIGINALES DE LA SERIE.
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
PlayStation 2
XBOX
www.futuramathegame.co.uk
SCi GAMES
YA A LA VENTA
EN VÍDEO Y DVD
FUTURAMA
TEMPORADA 3
COMPLETA TU COLECCIÓN CON LAS TEMPORADAS 1 y 2
A UN PRECIO EXCEPCIONAL
FOX ES

SEPTIEMBRE 2003



La llave virtual

Regreso de las vacaciones (¡Oh cielos, qué horror!) ¿y cuál es el panorama videojueguetero que nos econtramos? Pues resulta que un tal Fernando Alonso, además de subirse a lo más alto del podio después de quemar rueda a toda velocidad como nadie, le han salido seguidores hasta debajo de las piedras y no son pocos los que quieren imitarle ....¡jugando a Formula One 2003! Vaya si lo se ha montado bien Sony: consigue de la FIA la licencia oficial para hacer durante 4 años sendas versiones anuales del juego, justo cuando acaba de nacer una estrella en una modalidad deportiva que aquí, para qué engañarnos, no movía ni al de carrito de los helados. Explota en los circuitos el asturianito, presenta el juego basado en lo que él es un "monstruo" y la campaña de marketing, claro, sale redonda. Eso es dar en la diana, sí señor. Tengo que confesar que lo del circo de la Fórmula 1 no me va demasiado, aún más, me lo paso mejor jugando con Alonso en el citado juego que viéndole por la tele correr. Y es que mi espíritu deportivo va por otros derroteros. Por eso estoy que no quepo en mi pellejo con la batería de otro tipo de títulos de deporte que ya están a la vuelta de la esquina: los nuevos Mario Golf y PGA Tour en golf, FIFA y Pro Soccer Evolution en fútbol, Mario Tennis y Top Spin en tenis, NBA Live en basket... incluso Madden y NFL Fever en fútbol americano. Un montón de buenos juegos en variadas disciplinas para escoger que, aunque aparentemente sea de manera virtual, también se suda la gota gorda. ¿O no?

José María Fillol



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
Pza. Marqués de Salamanca, nº10, 2º dcha. 28006 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Galibo, Hal, Macarena Cuadrado

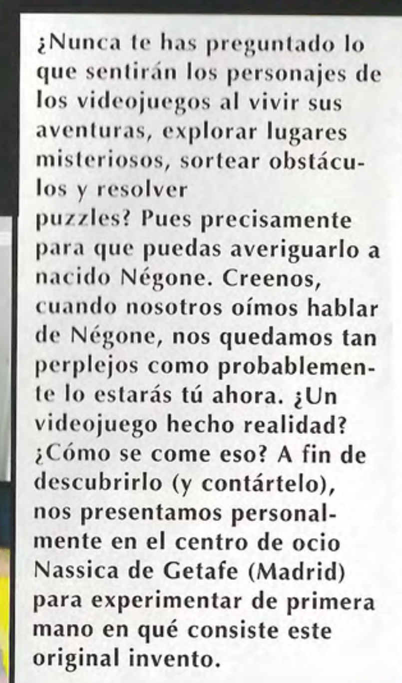
Producción:
Antonio Monzón
Publicidad Madrid:
Federico Noguera (Director)
Carlos Viera, Jorge Álvarez, Gabriela Rabinowicz
Publicidad Barcelona:
Gregorio Gracia
Telf: 93 296 68 50
Móvil:609 50 29 10
Fax: 93 331 95 15
C/Santa Eulalia 36-40 Esc.B, 1º Dsp.8, Barcelona
Fotomecánica:
PH Color
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002



Índice ...
... PORJUEGOS

El primer juego de realidad interactiva del mundo abre sus puertas

NÉGONE, EL VIDEOJUEGO HECHO REALIDAD



¿Nunca te has preguntado lo que sentirán los personajes de los videojuegos al vivir sus aventuras, explorar lugares misteriosos, sortear obstáculos y resolver puzzles? Pues precisamente para que puedas averiguarlo a nacido Négone. Creenos, cuando nosotros oímos hablar de Négone, nos quedamos tan perplejos como probablemente lo estarás tú ahora. ¿Un videojuego hecho realidad? ¿Cómo se come eso? A fin de descubrirlo (y contártelo), nos presentamos personalmente en el centro de ocio Nassica de Getafe (Madrid) para experimentar de primera mano en qué consiste este original invento.

Se armó la gorda

Négone consiste en una serie de juegos en los que se combinan pruebas de habilidad física y desafíos (resolver acertijos e identificar cosas mediante la vista, el oído y el olfato). Dichos juegos están esparcidos por un extenso laberinto de puertas y habitaciones consecutivas, con múltiples caminos alternativos, y a medida que vas superando pruebas te vas anotando puntos en una mini-consola que llevas en la muñeca. Si consigues suficientes puntos, puedes optar a premios especiales, entrar en las primeras posiciones del ranking de jugadores ¡o incluso ganar una partida extra! En la mini-consola llevas tus datos de jugador, de forma que cada vez que entras en Négone, el sistema puede leerla, identificarte, y conducirte a habitaciones que todavía no has visto. La experiencia es francamente insólita, y la presencia de actores a lo largo del recorrido que te dan pistas y te encauzan por el buen camino le da un toque muy surrealista a todo, como si fuera una partida de rol en vivo. Si te animas a probar, las entradas las venden en El Corte Inglés, y en www.negone.com tienes más información acerca de cómo llegar hasta Négone y comenzar tu aventura.



Tendrás que superar pruebas físicas a lo Tomb Raider a lo largo de un intrincado laberinto..

Xbox se estrena en las canchas con Top Spin

TENIS DE MUCHOS QUILATES

Los usuarios lo estaban pidiendo a gritos y por fin ha llegado el primer juego de Tenis para Xbox. De la mano de Power and Magic Development, creadores de «Ronaldo V-Football», «Top Spin» se presenta cargado de interesantes novedades: como juego On Line puedes crear todo tipo de torneos e incluso organizarlos a través de la web, modelar a tu gusto y de forma intuitiva a tu propio jugador cambiando todo lo que puedas imaginar, y tienes la posibilidad de jugar en más de 50 pistas de diferentes países. Además cuentas con un alucinante modo de juego con animaciones fluidas y personajes hiperrealistas que te aseguran horas y horas de diversión. Todo un lujazo para erigirte en el rey de la cancha.



Fue una de las grandes sensaciones en el último E3

PAINKILLER TAMBIÉN PARA XBOX

Tras la buena impresión que dejó su presentación en PC en el pasado E3 de Los Angeles, DreamCatcher ha anunciado la publicación para Xbox de «Painkiller». A través de más de 20 niveles completamente diferentes, el jugador manejará el destino de Painkiller, un mercenario armado hasta los dientes que se las verá a cara de perro con peligrosos monstruos. Sorprendente por su frenética acción y estética gótica, este shooter en primera persona podrá explotar su estupendo motor gráfico 3D "Pain Engine" en la potente consola de Microsoft, además de una rejugabilidad de altos vuelos. Vamos, de película.





Llegará a finales de año para PS2

SEGUNDA PARTE DE RATCHET&CLANK

El año pasado nos quedamos gratamente sorprendidos con las aventuras plataformeras de «Ratchet&Clank», una pareja galáctica nada convencional que repartía tralla a tutiplén en PS2, gracias a un arsenal para hacer la de la mundial. Ahora vuelven algo maduritos en una secuela aún más explosiva, en donde habrá que ayudarles a recuperar unos experimentos robados a una compañía de una lejana galaxia. La dinámica del juego mezcla acción, puzzles y minijuegos, pero, además, encontraremos nuevos alicientes como un sistema de armas mejorado y un mayor número de ellas (¡hasta 50!); puntos de experiencia para los jugadores; y 20 enormes planetas para recorrer y pegarse de tortas con cien y un enemigos. ¡Lo vamos a pasar genial!

Juntos pero no revueltos

¿Soñaría Platón con que su mito de la caverna se volvería realidad siglos después gracias a esa tribu fantasmal de ludópatas reunidos en torno a los tótems de turno (desde Lara Croft a Mario Bros)? Definitivamente, el videojuego ha dejado de ser un vicio solitario para convertirse en una experiencia colectiva y casi catárquica. ¿Cómo acabarían si no los cientos de jugones del Campus Party valenciano en su cocedero ludópata al solecito de agosto? Sin ir más lejos, del 3 al 21 del presente, Nintendo presenta su Feria del Videojuego, aunque su producto estrella es el Cube Sensation, cabina 3D insonorizada para volver al útero recreativo inicial, valga el barbarismo. ¿En qué quedamos? ¡Juntos pero no revueltos? ¿Conectados en plan colmena pero cada uno en su celdilla? ¿Qué más da? Lo importante es jugar, ¿no?

Freakieman

Breves

Killzone en PS2

«Killzone» será jugable en la consola de Sony a partir del tercer trimestre de 2004. Apoyado en una jugabilidad on line, el título se inspira en los conflictos bélicos más relevantes del siglo XX. La dinámica del juego consiste en dirigir a cuatro soldados en una misión suicida tras las líneas enemigas.

Estrategia en GBA

Nintendo lanzará «Advance Wars 2» el próximo mes de octubre. Se trata de una secuela de estrategia bélica en la que se manejan tropas y poderes especiales contra el ejército rival, además de poder realizar mapas propios.

Fe de erratas

En la suscripción a Megaconsolas, anunciada en el pasado número de julio/agosto, existe un error en el valor de la misma. En realidad el precio de suscripción por todo un año es de 12€, y no de 18€ como equivocadamente se indicó. Las suscripciones ya cursadas serán facturadas al valor corregido. Disculpen las molestias.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés



1. **Pokémon Rubi** GBA
2. **Pokémon Zafiro** GBA
3. **Moto GP3** PS2
4. **Enter the Matrix** PS2
5. **Splinter Cell** PS2
6. **Eye Toy** PS2
7. **Los Sims** PS2
8. **Formula 1 2003** PS2
9. **Kingdom Hearts** PS2
10. **Zelda: A Link to the Past** GBA

FÓRMULA 1 2003

Estirpe de campeón

Ahora que la alonsomanía está que arde, nos llega el juego con más caché del circuito consolero para dar rienda suelta a tus ansias velocipedas. Y es que con la licencia ofical en la guantera, Sony ha puesto a punto el motor de su "monoplaza" más competitivo.

Como ya viene siendo tradición, tenemos otra vez de vuelta (y con la pole position ganada) una nueva edición de «Formula One», un título que sube enteros cada año en lo concerniente a considerar cercano a la simulación total, aunque todavía lejos de conseguirlo (ya llegará, ya). Estímulos no le faltan a los chicos de Sony. Para empezar parten en la primera posición de la parrilla de salida al tener asegurada la licencia oficial de la FIA durante cuatro años, lo cual significa que el juego cuenta con todos los pilotos, escuderías y pruebas del Mundial, además de regirse por la misma reglamentación de la Fórmula 1, por cierto, cambiada en esta temporada. Si a esto sumamos que, en el caso español, la euforia desatada tras los éxitos del crack asturiano, Fernando Alonso, puede reclutar nuevos adeptos al género en la búsqueda de manejar al ídolo con un joy stick, pues ya tenemos montado el circo en PS2. Pero aparte de estos valiosos puntos, lo importante es demostrar lo que es necesario demostar en un juego de carreras . Y lejos de dormirse en los laureles del triunfo, los de «Formula One 2003» se lo han currado a pie de pista. Así, de entrada, las carreras derrochan adrenalina y un realismo sorprendentes. En el modo arcade -en total 11 modos de juego- puedes acelerar a toda pastilla sin temer demasiado que sea definitivo la salida de pista y es una buena forma para que los novatos cojan soltura. Otra cosa son los modos campeonato mundial y carreras, mucho más cercanos a la

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Carreras

Lanzamiento
Agosto

Cibercontacto
www.playstation.es

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
PS2

Nuevas reglas

Adaptándose a las normas, el juego recoge la nueva reglamentación de la FIA. Esto supone reducción en el número de pilotos, de 22 a 20, un circuito menos (16) y ahora puntúan hasta ocho pilotos. En aras de esa fidelidad, los desarrolladores han pulido carencias pasadas en el trazado de los circuitos y han añadido pivotes en las chicanas, como en el campeonato.





simulación, donde concentración y sangre fría son básicos para acelerar a tope en un adelamiento o hacer la frenada justa en una curva. ¡Y sin pasarse, que el trompazo puede dejarte fuera de la carrera! Es en estos lances espectaculares donde podemos apreciar el comportamiento de los coches -excelente en los desplazamientos laterales- y su gran física, logrando, junto a una IA en los rivales de ponerte la meta chunga de verdad, un realismo sobresaliente. Por descontado, monoplazas y circuitos están calcados (conviene darle al replay para quedar extasiado), adornados de efectos lumínicos y climatológicos increíbles. Un puntazo es la suavidad con la que el motor gráfico mueve todo el conjunto, sin mermar en la sensación de velocidad y la fluidez. Tampoco el apartado sonoro se queda rezagado. Los comentarios son apropiados y el FX se sale cuando ruge el motor; ideal para avisarnos cuándo cambiar de marcha. Lástima que de musiquita (la misma siempre) ande flojito, porque con una jugabilidad a prueba de pinchazos (y a pesar de no contar con modo on line) se recompensaría más gloriosamente a los jugadores que suben al podio. Y es que es de lo mejor que se puede ofrecer a los fanáticos de las carreras.







Los circuitos están perfectamente recreados, así como los detalles en cada uno de los monoplazas .



El aliciente de esta edición es Fernando Alonso. Lástima que le hayan puesto poco gas a su "carro"



Puedes disfrutar de tus evoluciones con el coche desde cinco tiros de cámara, aunque la que ofrecemayor sensación de velocidad es la cámara subjetiva.



Campeonato Mundial

Si el modo arcade te va a permitir acabar las carreras con mayor facilidad, el que mola es el modo Campeonato Mundial. Aquí es simulación, por tanto la competición es muy exigente, pero contamos con un control sua ve y con opciones para ajustar la carrera: activar o desactivar los daños por colisión, controlar el paso por boxes y repostajes o la IA de tus contrincantes. Además, puedes ajustar los elementos mecánicos del coche.

7 FLASHES

Ultimamente PS2 está que hecha chispas con un arsenal de juegos de acción y tiros que dejarían pasmado al mismísimo Rambo. El título estrella es **«Hunter: The Reckoning Wayward»**, una exclusiva secuela en la que el único zombi bueno es el zombi muerto... ¡muerto y tiroteado, claro está! La ensalada de plomo continúa en **«Dead to Rights»**, con poli justiciero de por medio, chucho mordedor y mucho ambiente peliculero. Y para rematar, **«Run Like Hell»**, donde sigues abriendo fuego, pero esta vez contra espantosos aliens, ¡quién necesita correr cuando se tiene un rifle de asalto entre las manos! Y mira, si eres de los que prefieren las espadas a las pistolas, pues ahí tienes **«Chaos Legion»**, que además tiene sus toquecillos de rol táctico. Mucho más sigiloso y reposado resulta **«La gran evasión»**, donde tienes que escaparte de un campo de prisioneros nazi a base de astucia y sangre fría. Pero si esa película es demasiado antigua para ti, siempre puedes pillarte el juego de **«Futurama»** y divertirte con Fry, Leela, Bender y cía. Para terminar, la alternativa deportiva la pone este mes **«Madden NFL 2004»**, que hay mucho pirado del fútbol americano ahí fuera. ¡Anda que no los trata bien EA ni nada!



Una orgía de tiros al más puro estilo John Woo nos espera en «Dead to Rights».



Los televisivos y animados personajes de Matt Groening saltan con toda su batería humorística a la plataforma negra de Sony.

PS2

VIRTUA FIGHTER Evolution 4

¿Te gustó «Virtua Fighter 4»? Pues ahora tienes la ocasión de gozar aún más de este fantástico juego con una soberbia actualización que perfecciona y mejora lo que ya de por sí parecía insuperable. ¡Y de propina, dos luchadores nuevos!

Poco después de que el fantástico «Virtua Fighter 4» llegase a nuestras costas, en Japón se estrenó una versión mejorada del mismo. Ahora, tras muchos lloriqueos y lamentos por parte de los fans, por fin podemos gozar en occidente de nuestra correspondiente evolución consolera. ¡Aquí van a volar andanadas de tortas!

Más y mejor

Si eres uno de los felices poseedores de «Virtua Fighter 4», probablemente te interese saber qué trae esta nueva versión como para merecer tu atención. Antes de nada, debes saber que, en esencia, estamos hablando del mismo juego. Después de todo, el hecho de que no lo hayan llamado «Virtua Fighter 5» debería darte una pista... pero ojo, porque en «Evolution» hay tantos pequeños ajustes y mejoras, que al final acaba siendo una experiencia que sabe a nuevo.

Valoración

- Gráficos
- Jugabilidad
- Sonido/FX
- Originalidad

Todos los personajes han expandido de un modo u otro su arsenal, y el timing de las peleas es ligeramente distinto, poniendo mayor énfasis en la fluidez de los combos y los contraataques. Y lo que es más importante, la incorporación de dos caras nuevas (ver los recuadros) contribuye a especiar los combates y añade nuevas posibilidades tácticas. Además de la ampliación de su reparto, la otra gran novedad de «Evolution» es el modo Quest,

El kick boxer

Brad Burns utiliza una técnica de kick boxing parecida la de Vanessa, aunque con sus propias particularidades. Es muy bueno esquivando ataques y luego entrando en la distancia corta con potentes combinaciones de puñetazos y patadas. No es tan difícil de llevar como Goh, pero aún así, se trata de un fichaje claramente destinado para un jugador con ciertas tablas.



que sustituye al viejo modo Kumite. La premisa básica consiste en superar incontables desafíos para obtener otros tantos objetillos con los que personalizar tu personaje. ¡Y algunos de esos desafíos son realmente exóticos, como pelear usando solo las patadas, o sin poder cubrirte! Gracias a que la I.A. de la consola es fenomenal, los




combates son casi tan emocionantes e impredecibles como los que librarías contra un jugador humano. El resultado es que tanto la modalidad multijugador como individual de «Evolution» son de primera clase. ¡Y pocos juegos de lucha pueden presumir de eso!

Juego para *gourmets*

El apartado técnico, como era de esperar, es para fliparlo. En «Evolution» se han suavizado sensiblemente los bordes de los gráficos (lo que los entendidos llaman anti-aliasing), acallando así la principal pega que los puristas esgrimían contra el viejo «Virtua Fighter 4». La otra gran pega de aquel juego, su complejidad de cara a los principiantes, queda en parte subsanada en «Evolution» gracias a un mejoradísimo modo de entrenamiento que te enseña todos los entresijos de su sistema de lucha, así como una equilibrada curva de dificultad creciente en el modo individual. Y si te tomas en serio lo de entrenarte y mejorar tus técnicas, hay incluso un modo de repeticiones en el que puedes contemplar combates de altísimo nivel, para que te motives.
Entre sus extraordinarios modos de juego, asombrosa I.A. e impecable acabado técnico, «Virtua Fighter 4 Evolution» es una obra maestra que ningún usuario de PS2 debería perderse.



El judoca

Goh emplea técnicas de judo para subyugar a sus rivales. No es un buen personaje para el principiante, ya que sus golpes y combos básicos son limitados en comparación con otros luchadores. No obstante, si aprendes sus llaves, puedes desencadenar ataques devastadores. Es una gran incorporación para los jugadores que prefieran los combates en corto.

Ficha Técnica

Compañía
Sega

Género
Lucha

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.sega-europe.com/vf4evo/index.htm

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
PS2



Los cambios y ajustes en el juego te proporcionan una experiencia de lucha totalmente renovada.



Guía del juego

En «Virtua Fighter 4 Evolution» solo se emplean 3 botones: puñetazo, patada y guardia. Tras esta aparente simplicidad se oculta una brutal cantidad de combinaciones que permite realizar infinidad de movimientos. Nuestro consejo es que escojas un personaje que te guste y luego dediques unas horas a estudiar sus técnicas en el modo entrenamiento, alternando dichas sesiones con combates de práctica real contra la consola para poner en práctica lo aprendido. Empieza preferentemente con un personaje sencillo, como Pai, Jacky o Sarah. Es interesante saber que el juego está lleno de pequeños matices que irás aprendiendo poco a poco. Uno de ellos, y es de los más importantes, es tu posición de combate. Según cual sea la posición de tus pies respecto a la de tu enemigo, ciertos ataques podrán o no acertar más fácilmente. Esto es especialmente cierto para el caso de los agarres, que son imbloqueables, dependen en gran medida de la posición. Si quieres alinearte rápidamente con el oponente, pulsa el botón de guardia. Recuerda también que la posición relativa (delante, detrás o por el lado) determina los agarres que puedes realizar. Otro movimiento importante es el de levantarse rápidamente después de ser derribado. Hay varias maneras de hacer esto, pero por lo general, pulsar alternativamente puño y guardia suele ser bastante efectivo. ¡Habitúate a levantarte tan rápido como puedas, porque es muy frustrante que el enemigo consiga colarte un golpe de remate rápido mientras estás en el suelo!



PS2

RESIDENT EVIL
DEAD AIM



¿Henchido de energías rerenovadas, adrenalina congelada en la recámara y de acero en los nervios?

Pues, en el nuevo curso, a seguir pasando terror, campeón. Y del bueno. Nada menos que nuestros viejos zombies de «Biohazard», que la nave nodriza de Capcom ha tenido a bien alunizar en la gris de Sony puenteando su contrato blindado con GameCube. Y nada menos que con un andamiaje «gun survivor», doble perspectiva en tercera y primera persona, actuación estelar de nuestro entrañable Bruce McGivern y una chinita trotona nueva en estas plazas endemoniadas: Fong Ling. Antes de asimilar tantas emociones juntas, plaquemos el argumento (curiosamente rebañado del «Gaiden» para GameBoy Color): con los T-Virus dando guerra, Umbrella se ve obligada a cambiar su cuartel general a un bonito transatlántico, donde tendremos que emprenderla a balazos para que el mal no se extienda. Por si fuera poco, un tal Morpheus Duvall también se encargará de aguarnos la limpieza. Así que, con la G-Con2 (imprescindible, como quien dice) con el gatillo fácil, alternaremos ambos protas para darle caña a los zombies, que aquí dan más canguelo que nunca. Con un estupendo calibrador de la pistola, y selector Hz de propina, asistiremos a una más que digna combinación entre arcade pistolero y aventura gráfica, aunque un escollo impide rematar la faena: su escasa duración (tres horitas). Si no, ni el «Time Crisis 2» le tosería. De todas formas, peinar la magistralmente diseñada cubierta del barco fantasma y la encharcada fábrica-almacén con el corazón en un puño y con la taquicardia esperando a que empiece la ensalada de tiros no es mala experiencia viniendo de quien viene. Que lo bueno si breve... da más sustito.

Los inquietantes escenarios son un sello de la saga. Aquí el terror viaja en un barco

Los entrañables zombis se vuelven a colar en esta versión y, como siempre, deberás darles "boleto".

Un juego de película

El desarrollo de la trama sigue al dedillo los tópicos de las películas. Hay un poderoso artefacto para recuperar, una chica mona, intriga, traiciones, malos malísimos y, aunque quizá esto ya un poco traído por los pelos, enfrentamientos con criaturas sobrenaturales que ejercen las funciones de jefes finales. La estupenda banda sonora remata la faena para que todo tenga un tono muy peliculero.

Ficha Técnica

Compañía
EA-Capcom

Género
Survival Horror

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.capcom-europe.com/residentevil/deadaim/

Dirigido a ...
Adultos

Plataformas
PS2

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

PS2

RTX Red Rock

Desde que el armario de Arnold Schwarzenegger lo visitara en «Total Recall», el planeta rojo está más animado que nunca.

Y después de dejar a Marte como un queso gruyere en «Red Faction», ahora toca volver a visitarlo en «RTX Red Rock». Esta vez interpretas el papel de Wheeler, un insólito héroe que es manco y tuerto. Pero no temas, porque lejos que ser un lisiado, nuestro amigo cuenta con implantes cibernéticos que suplen todas sus carencias. Con su ojo biónico puede acceder a diversos modos de visión con los que explorar el entorno, y su brazo mecánico se equipa con diversos útiles y accesorios, como si fuera una especie de navaja suiza de alta tecnología. Buena parte del juego transcurre deambulando por ahí, pegando tiros y buscando objetos. A veces te pierdes y tal, pero más tarde o más temprano acabas tropezando con la ruta correcta y todo sigue su curso. Las cosas se animan más cuando encuentras un vehículo pilotable (¡ojo a la mochila cohete!) o un robot de control remoto, ¡y no digamos cuando por fin consigues hacerte con armas más potentes con las que desintegrar a los malos!

Técnicamente, «RTX Red Rock» tiene sus altibajos. El efecto de visión con el ojo biónico es súper chulo, y el protagonista está bien diseñado, algo que no puede decirse de la mayoría de los enemigos, que son más cutres que otra cosa. Además, de vez en cuando te encuentras con alguna ralentización que te corta un poco el rollo y la interfaz es bastante aparatosa, pero vamos, es cosa de acostumbrarse. El desarrollo de la historia, eso sí, es interesante, así que si andabas buscando una aventura marciana con la que pasar el rato, ya puedes ir poniéndote la escafandra marciana.



Con el uniforme puesto, Wheeler podría pasar por un imitador de Buzz Lightyear.

El ojo que todo lo ve

El ojo biónico de Wheeler tiene cuatro modos de visión que te serán de gran utilidad. Con el termoescáner se descubren enemigos ocultos y permite ver hasta en la más profunda oscuridad. El naviescáner sirve para examinar los mapas electrónicos suministrados por Iris, tu asistente computerizada. El electroescáner te valdrá para identificar sistemas de control y anomalías eléctricas, y el bioescaner hace lo propio con formas de vida alienígenas. ¡Usa a menudo estos escáners y puede que te lleves más de una sorpresa!

Ficha Técnica

Compañía
EA-Lucas Arts

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.lucasarts.com/products/irtx/

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
PS2







Nada mejor para explorar la superficie de Marte que un robot-araña de diseño. ¡Todo un modelito!

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□



ESTE ES EL TIEMPO QUE TIENES ANTES DE LA PRIMERA CURVA EN MÓNACO
PlayStation.2
PAL
F1 Formula 1
FORMULA ONE 2003
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT
El único juego oficial que incluye a Fernando Alonso corriendo con el equipo Renault temporada 2003
3+
www.pegi.info
SONY
FORMULA ONE 2003™. EL ÚNICO JUEGO OFICIAL QUE INCLUYE A FERNANDO ALONSO EN SU ACTUAL EQUIPO.
Tienes tres segundos. Cuatro como máximo para pasar de 0 a 200 por hora y reducir a 80 antes de tomar la curva de Saint Devote en Mónaco. ¿Te crees capaz? Bienvenido a la Fórmula 1.
Incluye todos los cambios de esta nueva temporada: todos los pilotos, todos los coches y equipos actualizados y nuevas reglas de clasificación.
PlayStation.2
http://es.playstation.com

DARK CHRONICLE



La verdad es que no esperabamos demasiado con la continuación de «Dark Cloud», pero ha resultado ser una de las sorpresas de la temporada. «Dark Cloud» fue uno de los primeros títulos de rol para PS2, y aunque presentaba ideas innovadoras y atrevidos conceptos de juego, faltaba pulirlo en la implementación de los mismos. Algo muy natural, dada la corta vida del hardware por aquel entonces. Con «Dark Chronicle», su continuación, Level 5 se ha sacado la espina y ha creado un título definitivamente grandioso que, por fin, está a la altura de su ambicioso diseño. Gráficos cel shaded espectaculares, una historia intrigante, dirección de arte excepcional (que mezcla fantasía clásica con la estética propia de las novelas de Julio Verne), música variada y a tono con la ambientación... son los elementos con los que se construye un estupendo juego de rol, y estamos convencidos de que en el apartado técnico, «Dark Cronichle» es uno de los títulos actuales más notables. El estilo de juego retoma la idea de la primera parte: básicamente, tú y los personajes que te acompañan tenéis que explorar mazmorras generadas aleatoriamente en busca de la llave que da acceso al siguiente nivel. Estos calabozos pueden ser particularmente largos, pero el interés por averiguar cómo sigue la historia te anima a no desfallecer. Por fortuna, además de zurrar a monstruos, hay montones de cosas para hacer: crear inventos, potenciar tus armas, construir mundos (con una versión mejorada del "Sistema Georama")... «Dark Chronicle» es un título mucho más profundo de lo que parece en sus primeras horas de juego, y está lleno de sorpresas. Supone un salto cualitativo y cuantitativo tremendo con respecto a la primera parte.

En este título rolero hay momentos para emplearse a fondo.

Puedes crear inventos, potenciar tus armas y construir increíbles mundos.

Ficha Técnica

Compañía
Sony/Level 5

Género
Rol de acción

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.level5.co.jp/

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
PS2

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

¡Espectrumización!

Max, el protagonista, es todo un manitas que haría palidecer de envidia a McGyver. Cualquier objeto que encuentra, incluyendo los usuales elementos de curación y las armas arrojadizas, puede descomponerlo mediante la "espectrumización" en elementos de síntesis que luego utiliza para potenciar sus armas de combate cuerpo a cuerpo y de proyectil.


"PS logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "logo" is a trademark of the Sony Corporation. Dark Chronicle © 2003 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Dark Chronicle is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
Dark Chronicle
PlayStation 2
Dark Chronicle
12+
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
La aventura más completa.
Descubre el futuro, conoce el pasado. Lucha con monstruos, construye pueblos, inventa armas y crea artilugios. Haz carreras de peces, conduce trenes, juega al golf e incluso haz fotos para inspirar nuevas invenciones. Pero sobre todo salva al mundo. Dark Chronicle, no existe una aventura mayor.



PS2

CLOCK TOWER 3

A ver como te las ingenias para que no te haga picadillo.

Además de «Resident Evil», Capcom tiene otras maneras de ponerte cardíaco y de darte sustos de muerte.

«Clock Tower 3» es diferente de otros juegos de tipo Survival Horror, porque mientras que en otros juegos al uso te vales de todo tipo de armas para acabar con las criaturas que te intentan morderte el trasero, aquí de lo que se trata es de que no te pillen y salir corriendo al primer síntoma de peligro. Alyssa, que así se llama la moza protagonista, es una pobre colegiala cuyas estrategias para hacer frente a los monstruos consiste en buscar sitios para esconderse, tirarles a la cabeza lo que tenga a mano y ponerse histérica. También cuenta con un frasco de agua bendita para rociar con ella a sus enemigos, pero poco más. El juego se desarrolla en niveles, y en cada uno hay un asesino poseído que persigue incesante a nuestra heroína, apareciendo en los momentos más inoportunos. Para salir bien librada, Alyssa tiene que resolver puzzles sencillitos y encontrar los objetos sentimentales de las víctimas del asesino, lo cual te permite otorgarles el descanso eterno. Al final del nivel, te enfrentas al asesino en un combate personal, donde usas unas flechas místicas para derrotarle. ¡Hora de hacerle pagar por todo! En fin, es un juego definitivamente original que cuenta con la calidad técnica habitual en las producciones de Capcom. Su punto flaco quizá sea la duración, porque en seis o siete horas te lo puedes despachar. Si ese detalle no te molesta, resulta un título muy recomendable para fans del género.



Esto me huele a peligro, así que lo mejor es salir zumbando de aquí.

UP&DOWN

Calidad técnica sobresaliente. El concepto de los puntos de evasión y ocultamiento resulta muy original.

Ir de aquí para allá cogiendo cosas puede acabar cansando. Es corto.

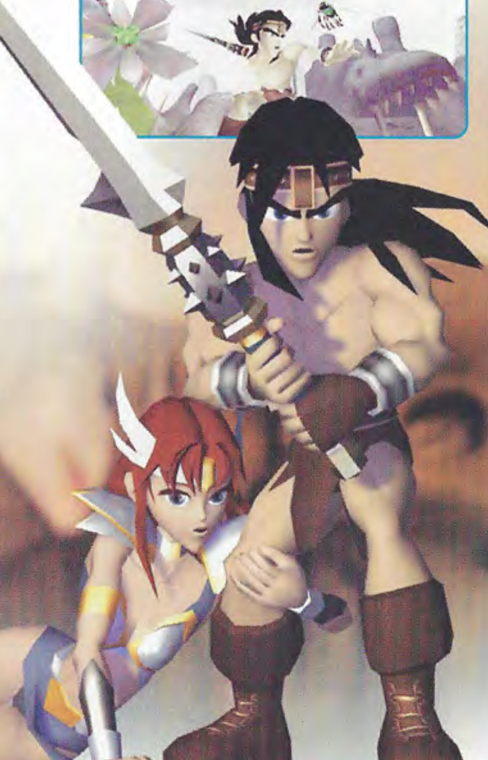
Compañía: Capcom | Género: Survival Horror | Lanzamiento: Junio | Jóvenes-Adultos

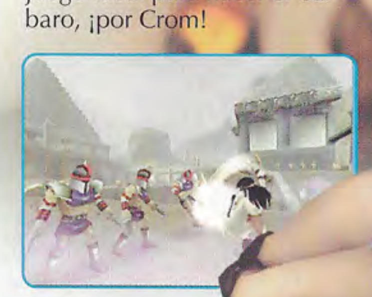
KAAN



Ponte el taparrabos y empuña tu espada para vivir una nueva aventura bárbara en PS2.

Ya desde aquel mítico «Rastan saga», los bárbaros han estado irrumpiendo en el mundo ludópata con títulos que evocan a la mejor tradición howardiana de Conan. El mejor hasta la fecha ha sido el reciente «Mark of Kri», un título cuyos pasos sigue muy de cerca este «Kaan Barbarian's Blade». Estética tipo cómic en el paso de una fase a otra, armas variadas como hachas arrojadizas, espadas y martillos de guerra, y una animación de auténtico lujo, son algunos de los puntos en común entre ambos títulos. Aquí el sistema de combate es más sencillo, más pero también tiene su intringulis. Con cada arma puedes realizar siete combinaciones diferentes y cuatro súper ataques, además de que en tus bregas puedes agacharte, bloquear ataques con tu arma o con un escudo y usar habilidades especiales que mejoran progresivamente, como son la facultad de repeler proyectiles al vuelo o dar saltos especiales. En fin, que si te pones a ello, puedes sacarle bastante partido a tu técnica de combate. Los oponentes van desde los clásicos secuaces hasta guerreros esqueléticos, avispones gigantes y demonios escupe-fuego, ¡sin olvidar los clásicos hechiceros malignos, que por algo es una aventura de espada y brujería! Además del modo de juego principal, que se extiende a lo largo de diversos escenarios, también tienes un modo "Arena", en el que puedes repartir estopa sin preocuparte de nada más. Total, que es un juego ideal para hacer el bárbaro, ¡por Crom!





UP&DOWN

Las animaciones son muy majas. Es fácil comenzar a jugar, pero luego tiene más tela que cortar.

Como juego de saja-raja, ‹Las dos torres› es técnicamente mejor. En falta el multijugador.

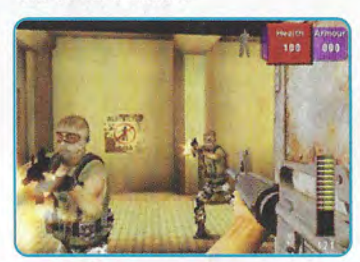
Compañia: Sony | Género: Acción | Lanzamiento: Mayo | Jóvenes-Adultos

DIE HARD VENDETTA PS2





¿Estás listo para meterte en el papel de John McClane y chafarles los planes a los malos?
Pues eso es lo que vas a hacer en esta explosiva adaptación videojueguil del universo de la «Jungla de cristal». Nuestro héroe, que tan bien interpretara Bruce Willis en su día, está ya mayor, pero sigue tan lenguaraz como de costumbre y aprieta el gatillo con su habitual desparpajo, dejando a su paso un reguero de terroristas acribillados.
Para darle un toque de originalidad a la manida mecánica de los shooters en primera persona, en «Vendetta» no son solo los terroristas los que cogen rehenes, sino que tú también puedes capturar a uno de los malos y usarlo como escudo humano ante sus camaradas. ¡Hala, que prueben un poco de su propia medicina! Otro puntazo es que, en claro guiño a «Max Payne», hay un "modo héroe" que ralentiza la acción que te rodea, lo cual te permite anticiparte a los movimientos de los enemigos y triunfar en las situaciones más extremas. Gracias al sistema de apuntado automático no hay que temer hacerse un lío con los controles, porque el juego te ayuda a dar en el blanco. De todos modos, seguro que los más corajudos preferirán desactivar esa función e intentar valerse por si mismos. ¡Aunque te advertimos que entonces el juego se vuelve mucho más difícil y desafiante!
Por último, para cuando te acabes la aventura principal, puedes montar partidas multijugador con otros tres amigos y seguir pegando tiros hasta que te hartes. ¡Desde luego, lo que es munición, seguro que no te va a faltar!



A pesar de los añitos, a John McClane no le tiembla el pulso.

UP&DOWN

Original sistema de coger rehenes. Mucho diálogo peliculero. Modo héroe estilo ‹Max Payne›.

Técnicamente tira a discreto. El diseño de algunos niveles es un tanto enrevesado.

Compañía: Vivendi | Género: Acción | Lanzamiento: Julio | Disponible: Xbox, GC | Jóvenes-Adultos

ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

Para que no decaiga, seguimos a toda «mecha» con la secuela de uno de los juegos más bombásticos de los últimos años.
Y eso que para algunos malpensados sólo era "el que venía con la demo de MGS 2". Precisamente el dream team de tan mítica franquicia (Kojima, Shinkawa, Masao y otros geniecillos del montón) le han pasado la ITV a conciencia al primer ZOE, limando alguna aspereza (sobre todo, la brevedad) y potenciando la fuerza de la historia, empezando por la ansiada resurrección de Jehuty. Ahí arranca el meollo, en pleno 2174 y en el satélite marciano Callisto, donde Leo Stenbuck escondió en un calcetín nuestro Jehuty de marras. Tú, Dingo Egret, ex miliciano de BAHRAM y ahora picador allá en la mina, tendrás que deshacer los entuertos a lo grande, con un batuburrillo de subtramas y conexiones que no tienen nada que envidiar a los grandes relatos del sector mech (o hi-speed robot action, para los amigos enteradillos), con sus viejas estrellas invitadas como Leo, Viola y otros ilustres de la casa Konami de propina. Gracias a un sistema de combate resultón, aunque no tan innovadoramente calibrado como el original (destacando esas juguetonas sub-armas activadas con L1), una diversidad asombrosa de armas y enemigos y un inteligente uso, ya les valía, de nuestro amigo cel shading (integrándolo con los polígonos de toda la vida en una suerte de ZOE Shading), podemos afirmar que, de nuevo, la secuela se lleva la palma con respecto al título primitivo. Perogrulladas aparte, un título de campanillas con un desenlace apoteósico. Avisados quedáis.



Las batallas desencadenadas en este mecha de grandes vuelos son realmente apoteósicas. ¡No paras de dar tralla!

UP&DOWN

Grandiosas batallas finales con los Orbital Frames. FX nada aspaventeros. Fetén historia.

¿No se habrán pasado con tanto modo y tanta misión y submisión?



El apartado gráfico luce con esplendor cel shading, una novedad en esta entrega.



Compañía: Konami | Género: Acción | Lanzamiento: Septiembre | Jóvenes

TEST TEST

PRODUCT

Nuestra heroína se lo va a tener que currar para imponer el orden en la galaxia.



Los cinco negritos

Asombraditos nos quedamos cuando, en noviembre, Capcom anunció a bombo y platillo sus cinco juegos exclusivos para GameCube, que se fueron quedando en las raspas por diversos motivos. El primero en caer fue «Dead Phoenix» (quizá derribado por «Panther Dragoon»), y tanto «Killer 7» como «Resident Evil 4» andan en stand by (éste último, hasta 2004 por lo menos). Del «Viewtiful Joe», uno de los más ambiciosos, se dice que podría saltar a la PS2. Así que mejor disfrutemos del «P.N.03» de momento y pongamos cuatro, o tres, cirios a San Ludópata para que Nintendo y Capcom vuelvan a ser colegas.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom-EA

Género
Shooter

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.capcom-europe.com/PN03/

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
Game Cube

Number 03

Trinca, dispara y brinca

Que no es un canguro, hombre, sino una moza galáctica de armas tomar que gusta de bailar sobre la tumba de sus archienemigos robots. El quinteto de la muerte de Capcom ya da frutos.

Todo llega en esta vida, amigos jugones, incluso la primera criatura de los cacareados cinco magníficos de Capcom para la GameCube (ver capítulo de «¿Qué pasó con...?» anexo). Y sí que han criado bien a la moza, sí. Porque esta Vanessa Schneider tiene el cuerpo (sobre todo, la cintura) y el alma (por decir algo) necesarios para convertirse en la heroína de moda para la temporada otoño/invierno (ver el otro anexo, y tranquilos que no hay más). Por partes, si pueden ser, nobles. De momento, la tarjeta de presentación que los Frankensteins del proyecto (ná menos que Shinji Mikami, bien escoltado por Hirobuki Kobayashi) elaboraron en su génesis: «Juego de acción protagonizado por una soldado cazarrecompensas que posee una ultra-destructiva pistola de láser»... y se mueve mejor y más peligrosamente que Uma en «Pulp Fiction», se les olvidó añadir. Porque ésa es una de las sorpresas, o fardadas, de «P.N.03» (léase «Product Number 03», así de crípticos son ellos): los rítmicos pasos de baile con los que Vanessa aniquila los androides que la acosan en oleadas durante la docena de escenarios ci-fi donde nos moveremos.

Sofisticación

Lo de moverse es casi un poner, porque otro de los pilares del juego es su afán interiorista: el noventa por ciento de los escenarios serán pasillos y habitaciones bellamente decoradas con un toque entre «2001» y «Alien», en lo que planea como un homenaje a los clásicos shooters 2D de esquivar y disparar. Lo gracioso del tema es que, para más de uno, «P.N.03» sea el primer caso de shoot'em'up 3D en estado puro. Sí, por si alguno no lo había notado, el jueguecito tiene tela. Pero no sólo de acción vive Vanessa: como buena fémina, también tiene su lado coqueto, aunque con finalidades salvajes, pues una de las bazas de su modus operandi será adquirir vistosos trajes, mediante acumulación de puntos por medio de curiosos combos (que contrarrestan el no muy complejo pero ultrajugable sistema de ataque y control, que recuerda algo al giratorio de «Tomb Raider»), que le proporcionarán mejor armamento, defensa o cualidades especiales. Pero lo mejor es ver a la chavala en acción, con sus rayos a lo «X-Men» combinados con sus sinuosos ritmillos que emboban a cualquier jefe final chatarrero que se ponga por delante (porque a farruca no la gana nadie, claro). Como veis, la fórmula es arriesgada, pero el hecho de que, con su generosa duración, no se haga pesado ni repetitivo es toda una garantía de éxito. Tal vez tenga algo que ver en el asunto la absoluta brillantes de sus escenarios, sus misiones minimalistas o, sobre todo, su prodigiosa banda sonora, con un pentagrama dance/trance de primer orden y oreja que no tiene que envidiar al de «Rez». En fin, una joyita que le da aún más caché a la cúbica de Nintendo. ¡A brincar, culebrillas!

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	5/6





Son sorprendentes los combos realizables con esta cazarrecompensas.

Vannesa Superstar

Ha nacido una estrella virtual. ¿Otra más? Que no, que ésta promete, por mucho que se la comparase al principio como un clon de Joanna Dark o Dante (por cierto, todo parecido con «Devil May Cry» versión GC es chiripa pura), o que sus bailecitos provocasen injustas burlas en su presentación. Vanessa tiene tela, aparte de poderosas razones de seducción: más chula que un ocho, con tarjeta VIP en las peluquerías más selectas de la galaxia y con ánimo vengativo contra los robots que masacraron a su familia. Eso, y lo que salta a la vista. En fin, que no tarde la peli; ya puestos...

7 FLASHES

¿Siempre has soñado con jugar a **«GTA 3: vice city»** en tu GameCube, pero nunca has podido porque es un juego de PS2? Pues alégrate, porque ahora tienes **«True crime streets of L.A»**, el siguiente bombazo en crimen callejero virtual. También callejeriles son las carreras de **«The italian job»**, un discreto título de carreras donde podrás emular las hazañas automovilísticas de la famosa película. Aunque para hazañas de verdad, las de **«Barbarian»** y **«Gladius»**, dos juegos de los de calarse el casco y embestir espada en ristre como un genuino héroe de fantasía, con o sin taparrabos, según el gusto. Eso, o interpretar al pardillo de **«Memorick, the apprentice knight»** en su odisea por llegar a ser un caballero. El resto de alternativas son preocupantes: ponerte a pescar en **«Top angler»** y coger un resfriado, o meterte en el papel de **«Nick Bluetooth»**, el protagonista de **«Galidor: defenders of the outer dimension»**, que es una serie de dibujos animados casi desconocida por estos lares. ¡A ver si espabilan y nos traen un juego de Shin-chan, hombre, que seguro que en Japón lo habrá!



Es chiquito, pero matón. El mini de «The Italian Job» corre como alma que lleva el diablo.



En la arena de «Gladius» podemos disfrutar de combates memorables. ¡Marchando uno un romanos!

DEAD TO RIGHTS

La hora la Justicia ha llegado para Jack Slate. Pero la Mafia no se lo va poner fácil. Al más puro estilo John Woo, Dead to Rights recoge la esencia del mejor cine de acción de la mano de su protagonista, un duro poli de gatillo fácil y puños de acero, a la caza de los asesinos de su padre. Su hilo argumental, lleno de referencias cinéfilas, se desarrolla por 15 niveles que van subiendo en interés y emociones fuertes a medida que nos acercamos al climax final. Las ensaladas de tiros, si no las peleas cuerpo a cuerpo contra matones de todo pelaje, se suceden continuamente en escenarios de lo más variado (desde un peep show a una cárcel). Para salir airoso, cuentas con acciones como desarmar a tus enemigos o utilizarlos cual escudos humanos, así como poder hacer blanco en extintores lanzados a modo de carga explosiva. De lo más espectacular, oye. También puedes afinar la puntería protegido por una pared o echar mano del fiel Shadow, un perro policía dispuesto a sacar los colmillos por ti cuando más lo necesitas. Pero el recurso más atractivo es el "Bullet Time", del que ya gozamos en Max Payne. Activándolo, ralentizaremos nuestra acción y tendremos ocasión de freír a cuanto "pájaro" se nos ponga a tiro. Vamos que el silbido de las balas te va a sonar a música celestial. Lástima que esta vesión no alcance la calidad gráfica de su predecesora en Xbox y se evidencien algunos tópicos, porque si no sería un juego redondo. Así y todo merece la pena cargarse de adrenalina para su acción sin límites.

Valoración

Gráficos: ■■■□□□

Jugabilidad: ■■■■□□

Sonido/FX: ■■■■□□

Originalidad: ■■■□□□



Los desarmes son acciones muy espectaculares.

Si no tienes armas, además de usar los puños puedes tirar patadas a lo Bruce Lee para acabar con tus enemigos. Otra buena opción es mandar a Shadow a afilar sus colmillos.



En la "trena" también hay minijuegos, como este pulso a un convicto.

Ficha Técnica

Compañía: Namco

Género: Acción

Lanzamiento: Septiembre

Cibercontacto: www.deadtorights.com

Dirigido a ...: Adultos

Plataformas: Game Cube, Xbox, PS2

Variedad de minijuegos

Además de para la acción, hay momentos para probar tus habilidades. Así deberás concentrarte para desactivar bombas e hilar muy fino en ajustar el mecanismo de apertura de cerraduras. En otras ocasiones tendrás que calibrar tu fuerza para ganarle un pulso a un recluso o para superar duras pruebas en un gimnasio. El más llamativo de estos minijuegos es aquel en el que debes controlar el contoneo de una striper que distraiga a tus enemigos mientras haces mutis por el foro.

FUTURAMA

Elementos de platafor-mas puro se mezclan con acción, puzz-les y humor.

Después del aluvión de juegos de «Los Simpson» (y los que vendrán....), ¡ya tenemos aquí el juego de «Futurama»!
La "otra" obra de Matt Groening quizá no haya alcanzado los rutilantes niveles de éxito de la familia Simpson, pero en cualquier caso, cuenta con un buen número de fans que sin duda estarán muy complacidos con esta adaptación a videojuego de su serie favorita. Los gráficos de técnica cel-shaded reproducen con bastante fidelidad el look de la serie (solo que en 3D en vez de 2D), y lo mejor de todo, ¡los actores de doblaje son los mismos que los de la televisión! Dado que hay toneladas de diálogos ingeniosos y frases sueltas durante el juego, el factor risas sube muchos enteros gracias a esto. ¡Así es como se hacen las cosas!
El juego en sí una mezcla de plataformas, exploración y disparo, con algún o que otro puzzle. Durante tu andadura tienes la ocasión de jugar con cuatro de los personajes más carismáticos de la serie: Fry, Leela, el Dr Zoidberg, ¡y por supuesto Bender, nuestro favorito! Cada uno tiene sus propios niveles específicos, adaptados a sus diferentes habilidades. Así, mientras que Leela reparte estopa a base de bien, Fry tiene que valerse de armas de rayos para abatir a los robots asesinos, e incluso tiene un nivel en el que pilota un robot gigante, en plan Mechwarrior.
Como juego está majo, y basa su éxito en la variedad. No te da tiempo a aburrirte de nada, porque en seguida estás haciendo cosas diferentes. ¡Los fans de la serie no deberían perdérselo!



UP&DOWN

▲ Gráficos cel-shaded y voces de los actores originales hacen de este casi un episodio más de la serie.

▼ Tiene mucha variedad, pero también altibajos. Inevitablemente, hay algunas fases que gustan más que otras.

Compañía: SCI | Género: Acción | Disponible: PS2,Xbox | Lanzamiento: Septiembre | Jóvenes

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

En el fondo, todos sabíamos que Timon y Pumba tenían alma de skaters.
Aún así, es difícil no quedarse un tanto a cuadros cuando ves a un jabalí y a un mono haciendo trucos como si fueran unos Tony Hawk cualquiera. Lo que no se puede negar es que esta surrealista idea de poner a los personajes de Disney / Pixar a hacer half-pipes con la tabla de skateboard es, cuando menos, original. Tienes a Tarzán y Jane, a Simba y a Nala, a Buzz Lightyear y a Woody, y así hasta doce personajes sacados de las pelis «Toy story 2», «Tarzán» y «El rey león». A los estupendos gráficos y animaciones se suma un control que hace honor al sistema de «Tony Hawk Skateboarding 4». Eso sí, los veteranos de dicha saga notarán que aquí hay ciertos trucos que son más sencillos de hacer y no exigen tanta habilidad, pero teniendo en cuenta el público al que se dirige el juego, es una modificación razonable.
En cuanto a los modos de juego, pues son básicamente tres, y te permiten pasearte por los escenarios con libertad, jugar con un amigo a pantalla dividida o bien meterte en una aventura en la que tienes que cumplir objetivos específicos para acceder a nuevos niveles. En este modo también consigues extras secretos, como tablas de skateboard de lo más insólitas. Por último, tienes una opción para crear tu propio skater e ir mejorando sus atributos a medida que juegas. ¡Quizá sea un título infantil, pero hay que reconocer que viene muy completito!





Woody, "montera" en mano, demuestra sus habilidades de jinete sobre un skate.

UP&DOWN

▲ Los gráficos y animaciones. El sistema de control tiene toda la solvencia de un Tony Hawk.

▼ Cabía esperar más personajes Disney. Los veteranos del skate echarán de menos desafíos mayores.

Compañía: Activision | Género: Deporte | Lanzamiento: Septiembre | Disponible: PS2,Xbox | Todos

GROUP S.

Superbólidos

Lo decíamos arriba: la verdadera cumbre del «GSC» es su grupo S, cogollito de alto standing (y algo pijo yuppie, la verdad) donde encontrar pedazo de máquinas tales como el TVR Tuscan, el Dodge Viper o algunos prototipos de Lotus, Alfa Romeo o Chevy recién salidos del Salón de Ginebra. Como no podía ser menos, cuesta sudores fríos acceder a tal grupo salvaje, pero la recompensa en la pista merece la pena. Y no digamos cuando llega la hora de trucar el motor de la bestia... ¿Quién dijo que a trescientos cincuenta por hora se te ponen de corbata? Pues tenía razón.

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

Modos y maneras

No te marees como el perrito que movía la cabeza detrás del 124 de nuestros padres. En el fondo, el modo circuito no es tan fiero como lo pintan. Para aclararnos, conviene diferenciar los submodos que presenta: el modo en línea donde podremos colgarnos medallas para perfeccionar nuestro bólido, el modo duelo para competir con un amiguete (lástima que el meollo on line se salga de curva) y, de propina, un "teatro de repeticiones" para boquiabiertarnos con las siluetas de vértigo de las criaturitas.





CHALLENGE

¡ Ahí va ese bólido !

Basta de volantazos y acelerones todo a cien. Capcom se pone gallito y reta en duelo a «Gran Turismo». Que rujan los motores y rechinen los neumáticos (y algunos dientes).

Aunque ahora lo que parta el bacalao sean los correcaminos monoplazas formuleros con combustible asturiano (la excepción confirma la regla), donde esté un pedazo de juego GT, con sus cochazos relucientes y encerados, sus pistas urbanas VIPS y sus carnets endemoniados para convertir tu modesto garaje en un harén sobre ruedas, que se quite lo demás. Tanta tiña más o menos sana les daba a los chicos de Capcom la competencia muy leal de la todopoderosa ingeniería de Sony, que apretaron el acelerador con bota de buzo, afinaron cada bujía y cada pistón y, con cien motores por banda, inyectaron queroseno del bueno a una de sus más ambiciosas criaturas, lanzándola al circo de la Xbox (no saben nada...).

Pura sangre

¿Que si el esfuerzo mereció la pena? Por descontado, jugones. Desde luego, el factor experiencia aún flaquea, aunque su sustituto, el factor sorpresa, juega muy a su favor. Calentamos motores con nuestro garaje más vacío que la despensa neuronal de "Hotel Glam". Así que, con los créditos tiritando, tendremos que acceder al globalizador modo circuito para ir consiguiendo piezas, recambios y calderilla y renovar nuestro guardarropa. Ya con un carro más interesante, léase de clase B superior (Astra, Golf...), de clase A (Mercedes, BMW) o, por supuesto, la S de "superior", élite de la que nos ocupamos con más detenimiento en la pieza anexa, la cosa se pone seria. Y conste que hay más de ochenta modelos de veinte marcas oficiales (mayoría japo, eso sí), así que a entretenerse tocan. Bien armados y motorizados, es hora de entrar en faena. Y menuda faena. Gracias a un control puramente arcade –con el que muy torpe hay que ser para encadenar trompos, aunque al principio cueste cogerle el tranquillo a según qué horquillas y raquetas traicioneras– podremos disfrutar de las hermosas vistas nocturnas y diurnas de ciudades como Mónaco, Tokyo o Sydney, amén de algunas desbloqueables más exóticas y atípicas estilo rodeo, surfista o desértico. Como no todo va a ser una perita en dulce, el modo campeonato nos irá poniendo zancadillas cada vez más chungas, y no digamos el modo circuito para alcanzar los vehículos más exclusivos. Pero no hay que desesperarse. Al fin y al cabo, ya estás acostumbrado con el «Gran Turismo», ¿no? Por si la paciencia no acompaña, siempre nos quedará el modo arcade para relajarse y gozar o los bonitos trucos y desbloqueos que alberga la guantera de internet, sin ir más lejos. Superada con nota, para amateurs o velocirraptors profesionales, la jugabilidad y manejabilidad, cabe resaltar la matrícula de honor: por supuesto, su impresionante chasis gráfico, con unos efectos lumínicos a años-luz de «NFS», «Burnout 2», «Project Gotham» o demás y un nivel de detalle brutal y "profundo", nada de chorraditas como las salpicaduras de sesos de mosquitos en el parabrisas. Pues eso, a llenar el depósito a fondo y a dar día libre al chófer. Hoy los mandos los llevas tú.

Ficha Técnica

Compañía	EA-Capcom
Género	Conducción
Lanzamiento	Septiembre
Cibercontacto	www.capcom.com
Dirigido a ...	Todos los públicos
Plataformas	Xbox



La conducción arcade nos permite disfrutar de visiones nocturnas y diurnas impresionantes.

7 FLASHES

La verde pradera de Microsoft empieza el curso con poderío. Ojo al septeto de la muerte que trae en las alforjas. Abrimos boca con **«Mace Griffin Bounty Hunter»**, fenomenal epopeya con héroe injustamente acusado, misiones combativas y un excelente IK system para darle más pirotecnia al asunto. También con mucha tralla y metralla aterriza un viejo conocido: **«Judge Dredd»**, como pez en el agua en el tribunal Xbox. Justicia ciega y burra en la mejor tradición de la franquicia. Otro con solera es **«Battlestar Galactica»**, con esas ilustres guerras Cylon en pleno año 6000 más encarnizadas que nunca. Fantásticos efectos especiales y misiones para dar y tomar. Tres milenios antes, más o menos, datan las diabluras de Frye, Bender y cía. en **«Futurama»**, fantástica conversión del universo de Matt Groening que no defrauda a los fans, que son legión. Ni «Freddy Vs. Jason» ni ná. El cóctel de monstruos fetén es el de **«Aliens Vs. Predator Extinction»**, más energético y demoledor que su versión PC, que no era manca. ¿Más emociones fuertes? Agárrate con las de **«Freedom: Fighter TM»**, una de acción estratégico guerrillera en rojo pasión de los creadores de «Hitman 2». ¿Mucha tensión? Pues a relajarse a stickazo limpio en **«NHL 2004»** se ha dicho, campeón...


¿Que la justicia es un cachondeo? Ya, ya, hasta que aparezca «Judge Dredd» para poner las cosas en su sitio.


Te gusta repartir metralla a troche y moche. Pues con«Aliens Vs. Predator Extinction» vas a quedar saciado.



OTOGI MYTH OF DEMONS

«Otogi: Myth of Demons» nos presenta a Raiko, un samurai resucitado que viaja desde el mundo de los muertos para acabar con los miles de demonios que han poblado la Corte Imperial. Todo es acción, para lo cual se hizo necesario crear un sistema de controles que dejase no sólo saltar y golpear, sino también poder disfrutar de un efecto de ingravidez que permite luchas aéreas de lo más espectacular, así como un control sobre nuestros ataques (botones B e Y para golpes flojos y fuertes respectivamente) que habilita hacer con el gatillo derecho un bloqueo sobre un enemigo y desentendernos por unos instantes de una cámara que nos deja girar y girar a nuestras anchas. Pero la velocidad viene con el gatillo izquierdo y los rápidos deslizamientos laterales que nos evitarán más de un golpe desafortunado. Un sistema de controles que lo asemeja mucho a «Gun Valkyrie», pero al que se une una mayor sencillez. Y es que en «Otogi» lo que sí nos encontraremos es todavía más enemigos en pantalla en todo momento y, sobre todo, mucha mayor espectacularidad en resultado final de las luchas.

El aspecto gráfico es tremendamente efectista. La iluminación, el resplandor del arma de nuestro personaje, un cuidado de los pormenores de toda la escena poco usual. Los personajes tanto principales, como enemigos "del montón", están muy detallados y casi todo lo que aparece en pantalla es destructible, algo muy al gusto de los japoneses. La luminosidad de los hechizos, los efectos del fuego, pero sobre todo el colorido en medio del combate sin que el juego sufra ralentizaciones... por fin empezamos a ver de lo que es capaz Xbox.

Ficha Técnica

Compañía	Sega
Género	Acción
Lanzamiento	Septiembre
Cibercontacto	www.sega.com
Dirigido a ...	Jóvenes-Adultos
Plataformas	Xbox

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Otogi se enfrenta a todo tipo de criaturas para reestablecer el orden en la Corte Imperial.

La espléndida imaginería fantástica dota al juego de una riqueza visual de lo mejor en el género .

Un toque RPG nipón

Otogi cuenta con elementos de RPG que permitirán que nuestro samurai se equipe con nuevas armas y amuletos, pero también para elegir las armas y hechizos (cuatro tipos de magias y tres hechizos de cada tipo que se utilizarán presionando el botón azul X) más convenientes para el siguiente tipo de enemigos e, incluso, para reparar todos los daños sufridos anteriormente. Deberemos controlar el peso que lleva Raiko encima pues puede perjudicarle en la rapidez de sus movimientos o en la potencia de salto.

LA GRAN EVASION™

THE GREAT ESCAPE

TOTALMENTE EN CASTELLANO







www.thegreatescapegame.com

DISTRIBUIDO POR:







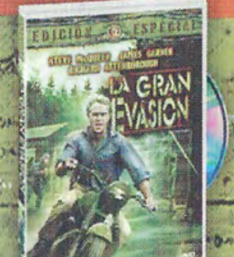
PlayStation 2







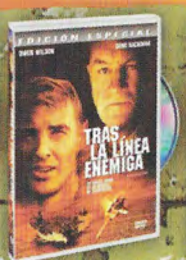














NO TE PIERDAS EL MEJOR CINE BÉLICO EN DVD

LA GRAN EVASIÓN

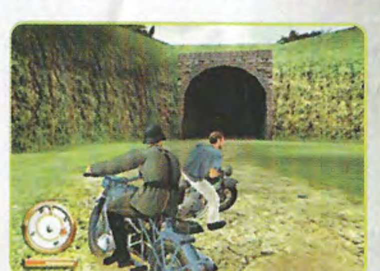
Marchando una de tocata y fuga con pedigrí cinéfilo de primer orden (que no todo va a ser morralla del tiempo estilo «Los ángeles de Charlie 2). Efectivamente, compañeros ludópatas. Los rigores del verano ya pasaron, y el nuevo curso trae títulos tan apetecibles como éste, versión del clásico de Steve McQueen, filmado hace cuarenta añitos. Como recordarán los más cinéfilos del lugar, la película le daba una ingeniosa vuelta de tuerca al tema de las evasiones carcelarias, ya que, al tratarse de oficiales aliados y no soldaditos rasos los que tenían que echar tierra nazi de por medio, la complejidad en trato y privilegios eran moneda a utilizar a favor o en contra de los implicados, según la circunstancia. Tal as en la manga lo guarda también el juego, a pesar de que la IA y el sistema de misiones, ambos algo milimetrados y con no tanta cancha a la intuición o a la estrategia como cabía esperar, encorsetan un pelín el meollo. Pero no empecemos a fijarnos sólo en los escollos, porque hay que decir que «La gran evasión» pone una pica en la Xbox con el subgénero de infiltración que tanto le debe a su majestad «Metal Solid Gear». Así, tendremos que peinar el terreno, estupendamente recreado en plan «Metal of Honor», hasta completar las misiones una por una. ¿Cómo? Controlando a nuestros soldaditos y tomando la personalidad de cada oficial. Así, por orden, igual que las espectaculares escenas de acción en primera persona, con una armería generosa y un garaje bien amplio (ojo a los ataque aéreos). En fin, un digno y no muy complejo cachorro del clásico que tampoco se anda por las ramas, cosa que, a veces, se agradece lo suyo.







Si la peli tenía un montón de situaciones emocionantes, el juego no le va a la zaga.





Ficha Técnica

Compañía
SCI

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.thegreatescapegame.com

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
Xbox, PS2

Hablando en plata

Una buena prueba del mimo y rigor con que se ha tratado "La gran evasión" la da un "detalle" que muchas veces muchos pasan por alto: su excelente traducción al castellano, rica en acentos y dicciones, a pesar de que el guión original tampoco sea de lo mejorcito que hayamos escuchado. Lástima,eso sí, que en el trasvase se pierdan las frases originales y a veces inéditas del gran protagonista cinematográfico, Steve McQueen, aunque siempre nos quedará la opción «english». Un lujo, oiga. Y un respeto por la lengua de Cervantes, vaya.





Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

XBOX

The Italian Job

El filme «The Italian job» ha gozado recientemente de un saludable "remake" en la gran pantalla. Y para festejarlo, ya tenemos aquí el videojuego basado en ella. No te confundas, éste no es aquel juego de PS1 que se hizo hace un par de años, sino un título totalmente nuevo creado específicamente para las consolas de nueva generación. Los gráficos, lógicamente, han mejorado una barbaridad, pero la premisa base sigue siendo la misma: conducir tu mini por circuitos urbanos haciendo todo tipo de barrabasadas automovilísticas para llegar a tiempo a los objetivos marcados. No hay un recorrido fijo, así que puedes ser creativo e inventarte tus propias rutas. ¡Cuantos más saltos espectaculares des por el camino, tanto mejor! Como adaptación es más bien discreta; «Starsky y Hutch», por ejemplo, hacía un trabajo mucho mejor a la hora de captar el espíritu del material original en el que se basaba. Ahora bien, aquí las carreras están libres de ralentizaciones, lo cual es un plus, y pisar el acelerador a fondo mientras le das esquinazo a la poli está genial. El estilo de conducción es arcade y se le coge en seguida el truquillo. De hecho la mayor pega de este título es que el modo historia te lo puedes acabar fácilmente en una o dos sesiones, lo cual te deja con unos modos de juego bastante magros (aunque hay que reconocer que lo del circuito de acrobacias tiene su gracia). En general, es un juego de carreras discreto, pero si eres fan de la peli, échale un vistazo.



A este tío parece que le han regalado el carné en una tómbola.



UP&DOWN

Bonitos gráficos y estupenda frecuencia de refresco que posibilita velocidades de vértigo.

Es un juego demasiado corto. No aprovecha lo suficiente el material original de la peli.



Compañía: Eidos | Género: Conducción | Lanzamiento: Septiembre | Disponible: PS2, GC | Jóvenes

Freestyle Metal X

Sin reglas, sin límites, ¡sin restricciones! Eso sí, átate bien los machos porque la toña puede ser fenomenal. Y es que estamos hablando de habilidad y nervios de acero, pero sobre todo de consumir adrenalina por un tubo en un medio ideal para ello, como es el motocross. Cabalgar y volar como nadie sobre dos ruedas "hiperdentadas" es el reto. Y, claro, lo mejor es prepararte a fondo desde el principio. En el Tutorial está la madre del cordero: aprendes los movimientos básicos sobre la moto, los derrapes quemarruedas, el uso de la precarga para saltar hacia lo más alto del cielo, o llevar el cuentarrevoluciones al límite (nunca te pases) al activar los propulsores, y deja entonces el terreno como un sembrado de nabos. Adquiriendo la destreza necesaria, ya puedes lanzarte a hacer diabluras por ocho grandes niveles (cada uno incluye tres o cuatro competiciones- Big Air, Freestyle, carrera y subida de colinas), demuestra tu casta en pruebas espectaculares - flipantes las celebradas en Area Daredevil- y crea nuevos trucos y maniobras en tiempo real mezclando y combinando combos puntuables que te harán ganar popularidad entre los 16 pilotos a los que puedes acceder, algunos míticos como "Mad Mike" Jones. Además, puedes desbloquear cada área y montar entre ellas sin necesidad de cargar cada circuito. Toda una ventaja. Así pues, acude al olor de la gasofa, ponte el casco y acelera tu moto al ritmo del mejor heavy (Motorhead, Megadeth...) hasta embriagarte de increíbles sensaciones con acrobacias imposibles. ¡Una pasada!



Acrobacias y tortazos suman espectacularidad a partes iguales.

UP&DOWN

Las acrobacias impresionantes y a "tu manera" volando a 15 metros. La amplitud de escenarios..

La dificultad de algunas pruebas . El modo Grupo queda un poquito escaso de imaginación.

Compañía: Virgin | Género: Deporte | Lanzamiento: Septiembre | Disponible: PS2 | Jóvenes

EL CORTE INGLÉS TE INVITA A

Négone

ALIVE INTERACTIVE GAME

Un concepto revolucionario de entretenimiento en el que el jugador se convierte en personaje de un videojuego y protagonista de una apasionante y sorprendente aventura virtual.



Un laberinto de dos kilómetros de largo lleno de sorpresas.Con enigmas disfrazados de adivinanzas, pruebas físicas, efectos especiales.

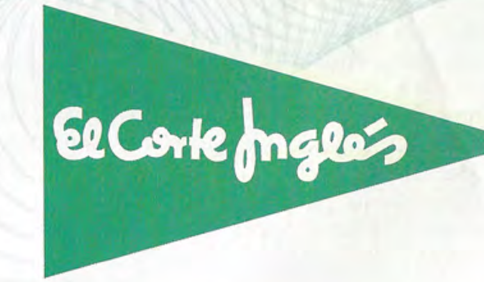




El desafío consiste en superar los cinco niveles de los que está compuesto el juego y llegar al final con la mayor puntuación posible.



El primer centro Négone está situado en el CC Nássica, en Getafe (Madrid). Salida 17 de la N-IV.



Recorta el cupón, presentalo en el departamento de venta de entradas de El Corte Inglés y llévate una invitación para Négone. Del 1 de septiembre al 15 de octubre.

VALE POR UNA ENTRADA GRATIS

Válido del 1 de septiembre al 15 de octubre de 2003 en función de la disponibilidad de aforo



Ven a conocer Négone.

Négone es el primer juego de realidad interactiva del mundo. Es un videojuego hecho realidad, donde serás el protagonista de una aventura sorprendente.

Négone es un laberinto de tecnología y efectos especiales con cinco niveles y casi dos kilómetros de diferentes recorridos.

En Négone pondrás a prueba tu ingenio, tu destreza física, tus sentidos y tu imaginación.

¿Te atreves a entrar en el futuro?



XBOX

PIRATAS DEL CARIBE

Vigilad el viento en las velas, grumetes, que el palo mayor amenaza a estribor. Bueno, se nota que el lenguaje marinero no es nuestro fuerte, pero justo para eso está este estupendo juego, cuya única pega es que se parece como un huevo a una castaña a su homónimo cinematográfico (que, en este caso, es un punto en su contra). Los bucaneros (en el buen sentido) de Bethesda han tirado de archivo y, con unas gotas del pecero «Sea Dogs» –de hecho, ésta es su secuela encubierta– y un buen chorreón de «The Elder Scroll III: Morrowind», han elaborado una interesantísima mezcla de estrategia, gestión y acción que lo convierten, en uno de los juegos más originales de la temporada. Cuajadito de IA y con un entramado gráfico absolutamente maravilloso, «Piratas del Caribe» nos coloca bien sentaditos en nuestro paquebote en el puerto de Oxbay. Desde allí, con sólo un modo de juego y un personaje, iremos superando misiones de mantenimiento, compras, regateos y tareas más o menos domésticas, interrumpidas por los cañonazos del enemigo, que no son mancos. Y ahí empieza lo bueno, ya que el combate naval es de un virtuosismo epatante, con posibilidad de elegir munición, ataque y estrategia de abordaje. Aparte de la historia nodriza, también podremos ser corsarios freelance y buscarnos la vida, opción también muy entretenida y picaresca. Todo ello ilustrado con un detallismo de personajes y unos efectos sonoros y gráficos nunca vistos (casi ni en Xbox). En fin que, aunque ni asomo de Depp, el crucero de lujo está servido. ¡Al abordaje!

Las luchas, espada en mano, son realmente de película.

Antes de entrar a la acción, debes demostrar dotes para la estrategia y la gestión.



UP&DOWN

Original (aunque desconcertante), perfecto gráficamente y gran fusión rol-combate.

Que de la peli, ni el mono de Barbossa. Muy parecido al ‹Morrowind›.

Compañía: UbiSoft | Género: Acción/Estrategia | Lanzamiento: Agosto | Todos los públicos

NFL FEVER 2004

¿Aún desconfiando de un deporte donde treinta primos de Hulk corren cual estampida de búfalos tras un balón apepinado? Pues ya somos dos, así que lo mejor en estos casos es olvidarse de la Superbowl esa por la tele (así nos evitamos ver a JLo en plan Barbarella en los descansos) y enchufarse a esta cuasimítica franquicia, que por algo lleva catorce años en la brecha. Esta temporada, el nivel es prácticamente galáctico, incluyendo su renovación por la Xbox, para que el césped verde brille con más esplendor. Las principales novedades del «NFL 2004» son un revolucionario editor para crear campeonatos a la carta, nuevos vídeos tutoriales, mejores y más prolongadas animaciones, un modo propietario para sacarle el jugo a todo lo que se cuece entre bambalinas (si viste la peli «Un domingo cualquiera» sabrás que no es poco, aunque no vendría mal una versión «Los Sims» aplicada a las estrellas díscolas del deporte, desde Maradona a Makelele) y una abrumadora pizarra con mil y una estrategias, jugadas ensayadas y movimientos milimetrados. Pero nada de catenaccio, ¿eh? porque la IA de los jugadores (asombrosamente personalizada) y la ración arcade con movimientos sorprendentes dentro del estricto simulador hacen que, en este juego, no falte de nada (ni las 32 licencias oficiales de la Liga, incluido el sindicato de entrenadores y hasta ayudantes). La bomba, en fin. No es de extrañar que, ante tanta perfección, más de uno le cuelgue la medalla de oro entre todos los juegos deportivos que superpueblan el mercado. Ahí es nada. A darle al melón, campeón, aunque sea en inglés mordido de Arkansas.



UP&DOWN

Realismo apabullante. Detallismo absoluto. Genial su Playmaker Control.

Quitando la presunta abulia por el deporte, casi nada. Bueno, que no tenga versión on line.

Compañía: Microsoft | Género: Deporte | Lanzamiento: Septiembre | Todos los públicos



GBA

GOLDEN SUN
The lost age

La pequeña gran consola de Nintendo está dando cobijo a excelentes juegos de rol de corte clásico que llenan de gozo al jugador añejo y nostálgico. Este "Episodio 2" de «Golden Sun» es otro motivo más para celebrar.

En su día, el primer «Golden Sun» maravilló al personal con su virtuosismo técnico, convirtiéndose rápidamente en el juego de rol número uno de GBA. Pero tenía un fallo, y es que la historia, lejos de concluir, se quedaba colgada en uno de sus momentos más emocionantes, en plan «Matrix Reloaded». Si te estabas mordiendo las uñas por saber qué iba a pasar a continuación, «Golden Sun: the lost age» es la respuesta a tus plegarias.

Poniéndose al día

El juego comienza con una especie de prólogo, momentos antes de que se encienda el segundo faro. Si no has jugado a la primera parte, este prólogo te servirá para ponerte al día rápidamente de los antecedentes de la historia. Luego, el juego entra de lleno a desarrollar lo que sucede a continuación.

La dinámica en sí transcurre tras las convenciones del rol clásico. Las peleas son por turnos (si bien, y afortunadamente, puedes controlar la velocidad a la que transcurren, de manera que nunca se hacen pesadas), y hay montones de personajes con los que hablar, encuentros aleatorios con monstruos para ganar experiencia y exploración de calabozos repletos de puzzles para resolver. También hay, eso sí, algunas novedades al sistema de combate, más concretamente al uso de los Djinn. Los Djinn son unas criaturas tipo pokémon que asignas a un personaje para que le presten sus poderes y le ayuden en mediante su invocación. La combinación de diversos Djinn influye en las habilidades que un personaje adquiere, por lo que te puedes dedicar a experimentar con diversas combinaciones para obtener los mejores resultados. En el caso de los puzzles, a veces la solución pasa por, simplemente, asignar al Djinn apropiado para obtener la habilidad necesaria para seguir avanzando.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Rol

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.goldensun-games.com

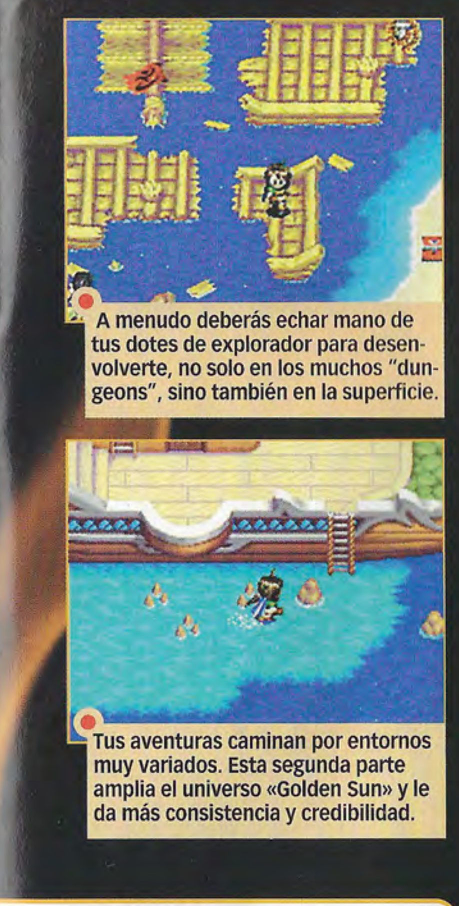
Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
GBA

Cómo funcionan los Djinn

Si das un Djinn a un personaje, éste puede estar asignado (set) o en espera (standby). Cuando un Djinn está asignado, puede afectar a la clase del personaje y sus atributos varían. Cuando invocas a un Djinn para ayudarte en combate, éste desencadena un ataque especial, pero pasa rápidamente a estar en espera.





A menudo deberás echar mano de tus dotes de explorador para desenvolverte, no solo en los muchos "dungeons", sino también en la superficie.

Tus aventuras caminan por entornos muy variados. Esta segunda parte amplia el universo «Golden Sun» y le da más consistencia y credibilidad.

Échate un cable

Con cable link para conectar 2 GBA, puedes montarte batallas con otros jugadores. ¡Así verás quién tiene el grupo más fuerte! Si no lo tienes, siempre puedes luchar contra monstruos y probar tu habilidad. Otro uso del cable es al principio del juego. Gracias a él, puedes transferir los datos de tu grupo del primer «Golden Sun» y conservar así tus logros. Esto último también puedes hacerlo por contraseña, pero ojo que son más de 300 caracteres, ¡realmente te compensa usar el cable!

Conseguir Djinns para reforzar tu grupo no es una tarea tan sencilla como antes.

El mundo «Golden Sun» nunca deja de sorprenderte con nuevos descubrimientos.

Jenna takes 101 damage!

Aquí se demuestra que con tu GBA no tienes que renunciar a la espectacularidad.

Más y mejor

Por lo demás, el juego es gráficamente similar a su antecesor, con algunas mejoras, ¡lo cual significa que es extraordinario! Los efectos de pseudo-3D durante los combates son tan espectaculares como siempre, y es difícil imaginar cómo podría un título de GBA tener mejor aspecto que éste. El apartado sonoro se completa con nuevas melodías,aprovechando al máximo las capacidades de la consola. ¿Nuestro veredicto? Si te acabaste el primer «Golden Sun», realmente no necesitas que te contemos demasiado: la segunda parte está a la altura de la primera, tiene más horas de juego e incluye positivos ajustes al sistema de juego. Si no has jugado al primer «Golden Sun», házlo antes de esta secuela. Después de todo, cuando llegues al final seguro que te quedarás con ganas de más, y sería un poco tonto tener que ir hacia atrás en la historia en vez de hacia adelante, ¿no te parece?

Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■□□□□

7 FLASHES

Como una moto también arranca la portátil de Nintendo. Empezamos con ***«Blackthorne»***, dinamita futurista donde tendremos que aniquilar unos cuantos monstruos mutantes, zombis espaciales y otros bichos láser en mano. Tampoco los quinquis de ***«Starsky & Hutch»*** se quedan atrás, aunque a nuestro Tomate Rojo le dan igual las estreche-



«Starsky & Hutch» son la pareja perfecta para barrer las calles de criminales. Vamos, uña y carne.

ces de la GBA. Un estironcito hasta el acelerador y que se preparen los enemigos pequeños. Y a su salsa consolera vuelve ***«Magical Quest Starring Mickey & Minnie 2»***, con más aventuras infantiles. También de look en pantalón corto lo comparten los mocosos Otto, Reggie y cía. de ***«Rocket Power Zero Gravity Zone Hunter»***, dándole al patinete con mucha gracia y malabar. Tanto como los que derrocha nuestra cazavampiros favorita en ***«Buffy the Vampire Slayer: Wrath of the Darkhul King»***, escabechina ma non troppo pero que mantendrá ocupados a sus fans por una tarde. Para concluir, un breve pero intenso carrusel deportivo, con ***«Tiger Woods PGA Tour 2004»*** de hoyo en hoyo con mucho estilo y variedad (bueno, casi), y ese ***«Agassi Tennis Generation»*** donde el abuelo de Las Vegas demuestra que sigue en plena forma, aunque necesite crecepelo Amador.



En la cancha de la GBA, Agassi también es un number one en eso de darle raquetazos a una pelota de tenis.

MEGAMAN
BATTLE NETWORK 3



Si te gustan las plataformas, con este juego estrás en tu salsa. ¡Y ya verás cómo te vas a poner en plena forma!

Entérate de cómo vas en el juego y dosifica la energía, porque tendrás peleas muy duras.

No todo va a ser correr y saltar, también hay lugar para la pausa.

Ficha Técnica

Compañía
EA-Capcom

Género
Plataformas

Lanzamiento
Julio

Cibercontacto
www.capcom.com

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
GBA

La saga que no cesa (al menos en el país del sol naciente) sigue emperrada en salvar al mundo de malvadas maquinaciones diversas (sean de Robot King, Dr. Willy o quien sea el villano con nombre de menú del día de hamburguesería que se precie). Tras haber surcado con similares argumentos casi todos los géneros concebibles –desde la lucha Power Battle a la conducción Battle & Chase pasando por el RPG de los Legends–, este mininuevo parque de atracciones futurista, y con tendido eléctrico de hierro, salta a su confortable GBA para constatar que sus bites dan aún para mucho. Una rodaja de sinopsis: el amigo Lan y su Navi Rockman tendrán que darle cera a Willy recorriendo mundos virtuales fuertemente acaudalados e infestados por colonias de virus en plan «Metroid». Hasta ahí, nada nuevo bajo el sol de Saturno, ¿verdad? La historia algo trillada y la guarnición, algo recalentada. Pues donde realmente empieza el espectáculo es al tomar tierra y enfrentarse a un curioso y agradecido sistema de combates (con el sello de la fábrica) basado en un tablero isométrico plagado de armas y habilidades para mover tus fichas y compinches de manera casi ilimitada y a distancia, salvando así el escollo de la lucha cuerpo a cuerpo, tan pillada con alfileres en estos casos. Y, hablando de tableros, no hay que dejar de lado el sistema de experiencia inspirado en el Tetris nada menos para mejorar tu Navi como se merece. ¿Complicadillo suena? Qué va, hombre. Además, para un jugón como tú, pan comido y disfrute asegurado. Supermegaman, al combate. Los viejos héroes espaciales nunca mueren, muchacho.

Valoración

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Dilema Blanquiazul

Si aún no se te ha acabado el mono de Pokémon y sus dobles ediciones, también la saga Megaman se ha apuntado a los juegos como pares. La edición azul y la blanca presentan diferencias no muy destacables en el fondo, pero sí en la forma: algunas secuencias extras, armamento y villanos particulares para cada cartucho. A nuestro entender, el azul tiene más chicha que el blanco, aunque tampoco hay que ponerse cicatero. Eso sí, para jugar con otro colega son perfectos complementos.



Para participar en este concurso, sólo rellena este cupón con la respuesta correcta y envíalo antes del 30 de Septiembre de 2003 a la siguiente dirección: Estrenos 21 S.L. - Pza. Marqués de Salamanca, nº 10, 2º dcha. 28006 Madrid. REF.: "Concurso NINTENDO"

¿Para qué sirve el accesorio Game Boy Player?

- ☐ Para poder jugar todos tus juegos de Game Boy en tu televisor
- ☐ Para conectarte a internet
- ☐ Para guardar tus partidas de GameCube

Nombre y Apellidos ....

Dirección .... C.P. ....

Población .... Provincia ....

Teléfono ....

Los ganadores serán avisados vía telefónica y sus nombres serán publicados en próximos números de la revista. Promoción válida hasta 30 de Septiembre 2003.

GBA

DIGIMON BATTLE SPIRIT



No es el juego Digimon definitivo, pero tiene buenas sorpresas.

No sólo Pokémon rubí, zafiro, esmeralda o lapislázuli. Los bichejos de Digimon también sacan pecho en el zoológico virtual con una nueva entrega de sus cuitas, más combativas que nunca. Combativas pero con el reloj algo atrasadillo, puesto que tras este título ya "rula" su secuela por no pocos foros y mentideros ludópatas y hasta se puede adquirir vía Internet. Así que, si hacemos caso omiso a los cantos de sirena gráficos que ofrece la mentada segunda parte (en ésta su naturaleza de mero puerto de Wonderswan le raspa algunos quilates al asunto), lo que nos queda es un estupendo y original juego de combate plataformero para la portátil de Nintendo. ¿Combate plataformero? En efecto. Como bien sabrán los fans de «Smash Bros.», la técnica mixta a veces deviene en caos total, aunque el espectáculo también se multiplica. Además, lo de recoger esferas digitales en vez de mamporrear al contrario a la buena de Dios también tiene su lado curioso y hasta humanitario. Pero nada de armarse líos, ya que el tranquillo luchador para uno o dos jugadores se coge rápido, enganchándose literal y metafóricamente a la segunda arena (y hay unas cuantas). No tantas como criaturillas, las conocidas (bueno, con tanto trasiego televisivo, no se sabe qué decir) y algunas pocas más de propina para desbloquear. Las técnicas de combate tampoco son difíciles, aunque sí generosas e ingeniosas según el digimon de turno. Si a esto le añadimos un correcto apartado sonoro y unos jefes finales carismáticos, tenemos lo que buscamos: un beat con estilo y horas de vuelo. Ah, y que no tarde la secuela, prebostes de Bandai.



De lo mejor de esta entrega son los carismáticos jefes finales. ¡Mucha tela!

UP&DOWN

▲ Estupendo y prácticamente innovador sistema de combate «plataformero».

▼ Gráficos cogidos con alfileres. Se echa en falta un mayor número de bichejos. Esa secuelita...

Compañía: Atari | Género: Acción | Lanzamiento: Julio | Todos los públicos

HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK

Si te gustan las aventuras originales, llenas de sorpresas y simpáticos personajes sigue la estela de Hamtaro y aprende su idioma. ¿Y quién es Hamtaro? Pues un alegre hamster encargado de reestablecer el amor entre los miembros de su comunidad, alterado por el diablito Spat. El problema es que para lograrlo debe recuperar la mayoría de los Lexi-Hams, las palabras que conforman el "Ham-Ham chat" (el lenguaje de los roedores), que un mal día se borraron de su diccionario. Con paciencia y buen humor, deberás conducir al protagonista por coloridos escenarios (desde playas hasta castillos habitados por fantasmas), recopilar palabras, en conversaciones con otros colegas de su especie, y utilizar el vocablo más apropiado en un montón de ingeniosas pruebas. En este burbujeante recorrido -ojo, por siete grandísimos mundos- ten neuronas a la hora de manejarte con las pipas (dinero) y piedras que al frotarlas se convierten en gemas, ya que te servirán para comprar objetos y la ropa más "fashion" para cada ocasión. ¡Y sácate una foto de recuerdo!
La clave en el juego es estar preparado para cualquier cosa, incluso para mover el esqueleto en campeonatos de baile sin tregua y crear tus propios ritmos e intercambiarlos con tus amiguetes, a través de un cable Link. Así, disfruta también de divertidos minijuegos o pásatelo fenomenal en un parque temático. En fin, un juego que conjuga a las mil maravillas géneros como el rol, los puzzles, la acción y la aventura, todo mezclado en sus dosis justas para un público infantil.



Cualquier momento es bueno para llenar nuestro diccionario de nuevas y útiles palabras.



UP&DOWN

▲ Simpatía a raudales. El ingenioso "Ham-Ham chat". La variedad de personajes. Crear ritmos propios.

▼ Para los desmemoriados puede resultar una lata consultar el diccionario. Algunas pistas, despistan.

Compañía: Nintendo | Género: Aventura | Lanzamiento: Julio | Todos los públicos

MORTAL KOMBAT TOURNAMENT GBA

Tras la buena acogida de «Mortal Kombat Deadly Alliance», ha llegado el momento de prolongar el torneo. ¡Solo puede quedar uno! . Como recordarás, «Mortal Kombat Deadly Alliance» representó el renacimiento triunfal de la serie «Mortal Kombat» en el mundo de las consolas, y la versión de GBA no fue una excepción. Ahora nos llega «Mortal Kombat Tournament», que capitaliza en el éxito del juego anterior, pero ofreciendo suficientes novedades para satisfacer al luchador más despiadado. Para empezar, en «Tournament» el reparto de personajes es totalmente diferente al de «Deadly Alliance», aunque si tienes los dos juegos, puedes conectarlos mediante cable link para jugar también con Scorpion, Shang Tsung y Quanchi. Además, todo el tema de ganar monedas para obtener extras se ha remozado, y ahora hay monedas de diferentes tipos (rojas y doradas) que puedes apostar durante las batallas multijugador. ¡En efecto, derrotar a un oponente humano ya no solo es motivo de orgullo, sino que te sirve para conseguir más extras! Pero lo que de verdad revoluciona el sistema de juego son las batallas por equipos: ahora puedes conectarte con hasta tres amigos más y pelear dos contra dos. Los luchadores de un mismo equipo van alternándose en mitad de la batalla hasta que uno resulta derrotado, momento en el cual el combate finaliza inmediatamente. ¡Con este modo de juego, la competición y los piques son llevados al límite! Si te gustó «Mortal Kombat Deadly Alliance», este «Tournament» te va a encantar. Como ambos cartuchos tienen personajes diferentes, cuando tengas los dos habrás reunido una auténtica perfect collection de Mortal Kombat en GBA.


Los escenarios son tan espectaculares como los combates.

UP&DOWN

▲ Técnicamente muy bien, y la presentación es impecable. El modo para 4 jugadores es una pasada.

▼ Los modelos de los personajes, auque dignos, están lejos de la calidad artística de un «Street Fighter».

Compañía: Midway | Género: Lucha | Lanzamiento: Septiembre | Jóvenes-Adultos

RUGRATS GO WILD

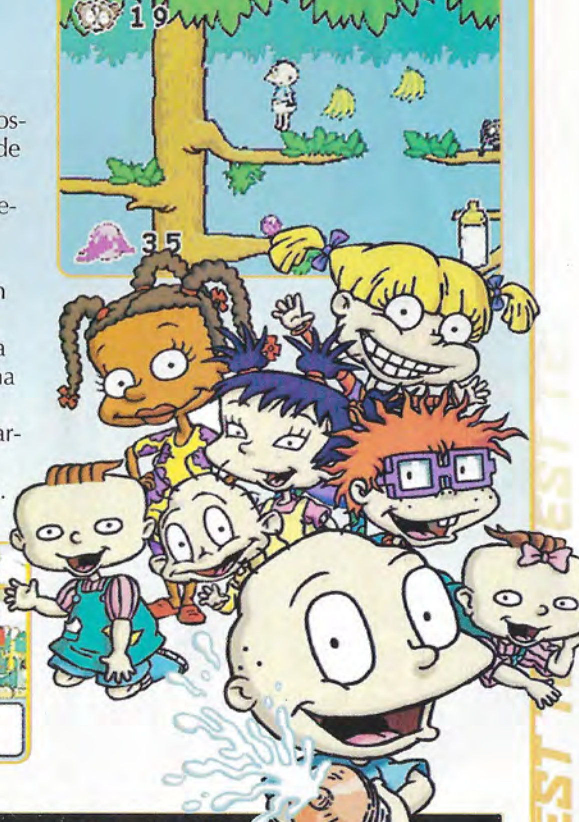
Ahora que los cócteles de monstruos están de moda en el cine («La Liga de los Hombres Extraordinarios» o «Jason Vr. Freddy»), nuestras criaturitas preferidas también agitan el biberón combinado (mejor no saber con qué). Y por partida doble, oiga. Esto es, en pantalla grande y en pantalla portátil, donde suelen desenvolverse con más gracia y salero. Como el cinéfilo más zascandil bien sabrá (aunque tampoco se trata de una adaptación calcada), a nuestros amiguitos les ha caído una buena: naufragando en una isla desértica y salvaje, tendrán que volver a casa sin más rasguños y lloreras que los necesarios. Para ello contarán con la inestimable ayuda de los Thornberrys, aunque no se sabe si es peor el remedio que la enfermedad. La amplia experiencia de THQ con su franquicia juguetona preferida vuelve a ponerse de corto en este simpático título que, si bien no está a la altura de sus ilustres «I Gotta Go Party» y «Castle Capers», garantiza diversión y buenos fundamentos a su legión de fans. Para empezar, tendremos quince personajes, quince, de ambas «familias» para elegir, y una variedad de paisajes (junglas, cavernas, rápidos y playas) casi inédita en la casa, lo que convierte al juego en una experiencia más viajera que de costumbre. Aparte, los puzzles de rigor se ven aliñados con numerosas piezas falsas (niveles ocultos, power-ups...), minijuegos y tres grados de dificultad. Tal vez se eche en falta algo de novedad o de arrojo, pero ya se sabe, ¿para qué arriesgarse a cambiar una fórmula cuando funciona como la seda? Pues eso, recargad los dodotis y a hacer el pequeño salvaje se ha dicho.

UP&DOWN

▲ Interesante interacción con la Thornberrys Family. «Tommy & Chuckie Rules».

▼ Gráficos algo repetitivos, el argumento podría haber salido del tono preescolar al uso.





Compañía: THQ | Género: Aventura | Lanzamiento: Septiembre | Todos los públicos


El Corte Inglés


NOKIA
N-GAGE



Mario, el fontanero que pudo reinar



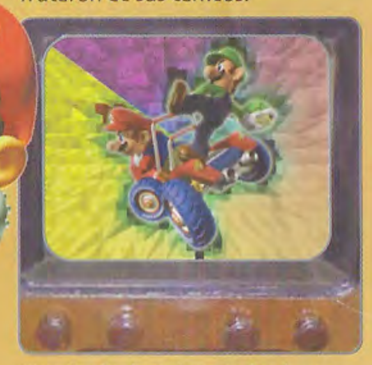
Si hubiera santoral en el universo de los videojuegos, el patrón mayor del reino sería, sin duda, San Mario Tadeo. Medio centenar de juegos en veinte años y millones de fans en todo el mundo son sus poderes. He aquí un breve resumen de la fabulosa historia del fontanero más mítico de la historia (junto a Pepe Gotera, claro). Allá por 1981, Nintendo necesitaba sacar pecho ante la amenaza de mata-marcianos y «Pongs» variados. Así que a su geniecillo Miyamoto se le ocurrió un juego con Popeye y Olivia de estrellas, pero había un fallo: la licencia caducó. Así que idearon un par de "clones" más o menos parecidos: Jumpman y Pauline, que padecerían la ira de Donkey Kong. Pero eso de Jumpman no acababa de convencer en el mercado yanqui, por lo que el jefazo Arakawa se fijó que el barrilete y bigotudo personajillo tenía un aire con Mario Segali, dueño del edificio de la sede americana de Nintendo. No se hable más: Mario y a correr. Y vaya si trotó. Al año siguiente ya apareció su primer juego como prota absoluto, «Mario Bros» y, para dar coherencia al título, su hermanito Luigi. La temática era tan simple como aniquilar a pachas a los bichejos que aparecían en pantalla. Pero a nadie se le escapó que estos dos hermanitos Calamidad tenían futuro, y Nintendo aprovechó su línea portátil Game&Watch para darles acomodo y empezar a arrasar y enganchar al respetable.

Ha nacido una estrella

A las portátiles siguió la famosa N.E.S., otro trampolín fetén, pero el gran salto de nuestro héroe vendría el 21 de septiembre de 1985, cuando, en una evolución pokemoníaca, pasa a ser... ¡Super Mario! (los champiñones trasgénicos tienen esas cosas). Y ahí sí que se rompió la baraja: cuarenta millones de copias vendidas, secuelas igualmente rompedoras, versiones para el mercado USA y revolución plataformera con «Super Mario Bros 3». La órdiga. Y de ahí, al infinito: reyes de la GameBoy (1989), mil y un pluriempleos (golfista, boxeador y hasta médico), natalicio de Yoshi (1990), merchandising a tope (esos caramelitos Pez son míticos), películas, obras maestras en Nintendo 64, años aciagos (94, con su «línea preescolar»), otros gloriosos (99, con «Super Smash Bros» y «Mario Golf»)... Y a seguir dando guerra. A fin de cuentas, ¿a quién no le hace falta un fontanero en el momento más inesperado?



A Bob Hoskins no se le cayeron los anillos con la versión cinéfila del juego allá por el 90. Ah, y «SMB 3» fue también estrella en el telefilme «El campeón del videojuego».



Como todos los cracks, Mario abunda en apariciones estelares. Juegos como « Zelda», «F-Zero», «Pokémon Stadium 2» o «Sim City» disfrutaron de sus cameos.

Y nada de dormirse en los laureles. La agenda mariófila echa humo, con proyectos como «Mario 128», «Mario Golf» y, sobre todo, un nuevo «Mario Kart». ¿Quién dijo jubilación?

El precedente

Donkey Kong

El famoso gorila de Nintendo dio la alternativa a Jumpman, primer boceto del futuro Mario, en este arcade en el que Miyamoto explotó fenomenalmente los boards del antecedor «Radar Scope». Pegar brincos y rescatar a la dama fueron los primeros trabajos del luego pluriempleado Mario.

Los discípulos

Yoshi Island

Inspirado en Tamagon, prota de «Devil World» para NES, este simpático dinosaurio es uno de los más carismáticos cachorros de la factoría Mario. Con trece añitos a cumplir el 21 de noviembre, adquirió la mayoría de edad bien pronto, quitando incluso el protagonismo al propio Mario en su última entrega en GBA. Todo queda en casa.

Wario World

Nadie lo diría por su buena crianza, pero el borrego negro de la saga sólo tiene once añitos. Eso sí, se subió a las barbas del jefe desde el mismísimo «Super Mario Land 3». Ahora, sigue en plena forma tanto en GBA («Wario Ware») como en GC, con su reciente y espléndido «Wario World». Un figura.



RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Lara Croft: The Angel of Darkness (PS2)

Selección de nivel: pon la partida en pausa y pulsa simultáneamente L1 + R2 +abajo + triángulo. Suelta los botones y pulsa rápidamente la siguiente secuencia: círculo, arriba, cuadrado, triángulo, derecha, abajo. Si lo haces bien, en la pantalla de partida en pausa tendrás nuevas opciones para saltarte el nivel actual y para seleccionar de una lista de niveles.
Ver los créditos: pon la partida en pausa y pulsa R1 + L2 + triángulo + círculo. Si lo haces bien, pasarás a tener una nueva opción para ver los créditos.

Star Wars: Caballeros de la antigua República.

Para poder realizar estos trucos, tienes que tener un controlador conectado al puerto 1 y otro en el puerto 2.
Cambiar el tono de las voces: mientras estás jugando, prueba a pulsar los botones negro o blanco en el segundo controlador para subir o bajar el tono de las voces de los personajes.
Final alternativo: antes de la batalla final con Darth Malak, cuando todavía no has abierto la puerta que conduce hasta él, pulsa los disparadores L y R a la vez que el botón Y en los dos mandos. Sabrás que lo has hecho bien porque tu Jedi sacará su sable de luz.



Club de fans

Desde Ecco no me he echado ninguna partida con un juego de animales ¿Para cuando uno?
Vicky Tena - Murcia

Mi vida como un perro

Estás de enhorabuena. A la vuelta de la esquina nos llega «Dog´s Life», justo lo que estabas reclamando. Por el título ya te puedes imaginar de que va la historia. En la figura de tu fiel amigo Jake vas a tener la oportunidad de hacer todo lo que se suele en una vida perruna : olisquear, ladrar, morder, correr y hasta marcar el territorio. Pero lógicamente la cosa tendría poca gracia si no hubiera más hueso que roer. Y este juego de aventura y acción en 3D hay mucho. Entre otras cosas, los escenarios de gran amplitud y calidad gráfica nos van a alegrar la vista. En cuanto a la IA está muy desarrollada y la interactividad con personajes y animales es un norme aliciente. Y la emocionante historia, no con cierto sabor a película animada, nos lleva a seguir las huellas de un valiente can que cruza todos los Estados Unidos para liberar a su amiga Daisy de un malvado cazaperros. Vamos que la cosa pinta. ¿Y tú qué, te atreves a vivir como un perro?

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Nos lo pide fervientemente. Pero es que no hace falta, pues a sus 12 añitos Lorena Díaz nos demuestra que lo del dibujo le viene como anillo (el de «NBA Street Vol.2») al dedo.

Si quieres exponer tu obra de arte en "La Galería" envíanosla a Pza. Marqués de Salamanca10, 2º drcha. 28006-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Los caballeros de la antigua República (XBOX):** Nuestros sueños frustrados de ser caballeros jedi por fin se han hecho realidad.
2. **Pokémon Rubí/Zafiro (GBA):** Con 100 pokémon nuevos y un mundo entero para explorar, este cartucho hace que la pokemonmanía recupere toda su fuerza.
3. **SOCOM (PS2):** La revolución online llega a PS2, y nuestra conexión de banda ancha está que arde con las furiosas escaramuzas de SOCOM. ¡Sálvese quien pueda!
4. **Wario World (GameCube):** Un plataformero de corte clásico era justo lo que necesitábamos. Algunos saltos hacen que nos tiremos de los pelos, pero es como con las montañas: están ahí para escalarlas.
5. **Eye Toy Play (PS2):** La cámara digital de Eye Toy se ha convertido en el ingrediente mágico de toda reunión social. ¡Parece que todo el mundo está deseando verse en la tele haciendo el chorra, y nosotros los primeros!

Retrato Robot ...

... Raziel

Edad: Mil y pico años no se los quita nadie, aunque aparente algunos siglos menos. Ventajas del vampirismo.
Apariencia: Entre Dómine Cabra, un fauno aficionado al culturismo y el pitufo gruñón.
Armas: Esas pezuñas afiladas son un arma más temible que cualquier colmillo juguetón. Ni con alfalfa al ajo arriero se calma el chaval.

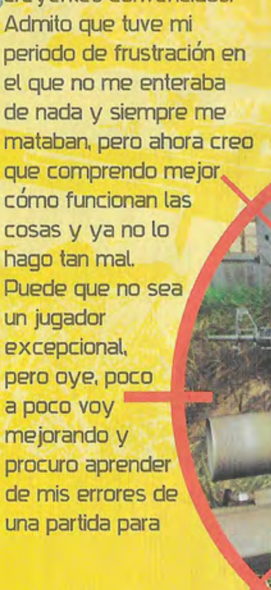
Hobbies: Variados, porque los dos años sabáticos que lleva desde que salió el último «Soul Reaver» dan para mucho. Se lo ha pasado pirata viajando por el tiempo Chronuplast arriba, Chronuplast abajo, con la ayuda de su amiguete Moebius, y se ha empollado de cabo a rabo su biografía apócrifa, «El libro de Raziel». Y, por lo que cuentan los paparazzis, sigue echándole los tejos a Lara Croft, a quien tanto le debe. Cotilleos, bah.

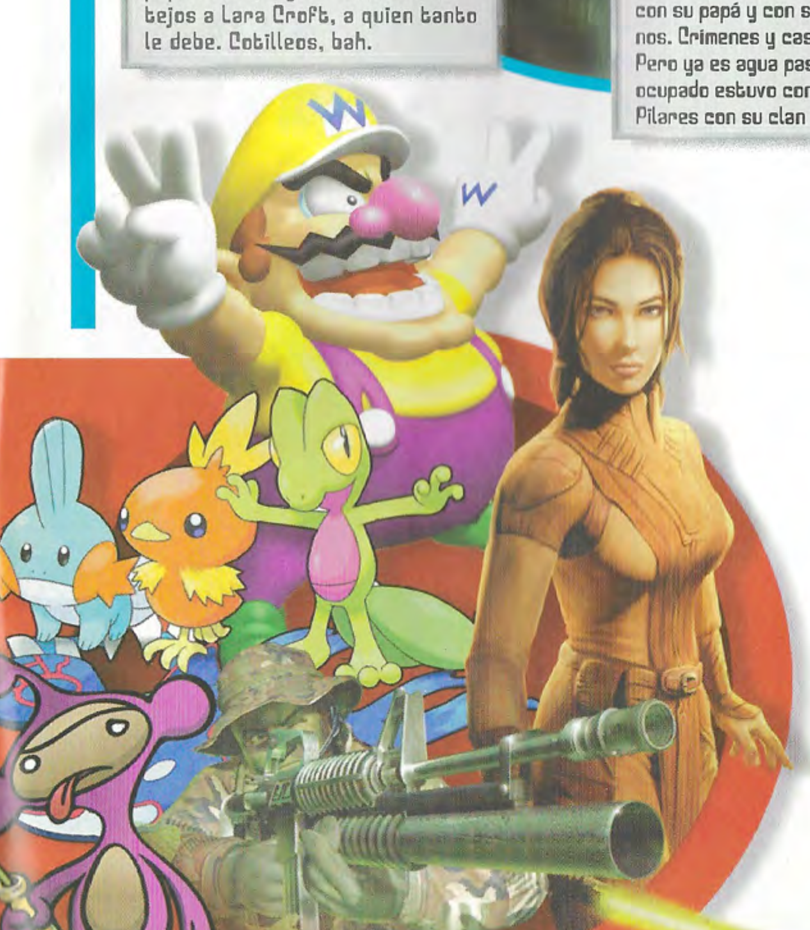
Saga: Para que Puzo le hiciera una trilogía. El angelito (más bien arcangelito) es primogénito del supervampiro Lord Kain, aunque no heredase su tez verde aceituna. Como en las mejores familias, tuvo desavenencias con su papá y con sus cinco hermanos. Crimenes y castigos, you know. Pero ya es agua pasada, bastante ocupado estuvo con darle cera a los Pilares con su clan Razielhim.

Te lo dice Galibo ...

Adrenalina online

Hoy en día se habla mucho de la experiencia en línea, de que si es el futuro, que tal y que cual. Sinceramente, no podía entender qué tenía eso de jugar online para que se armase tanto revuelo.Hasta que jugué a SOCOM en PS2. Gracias a este juego, ahora ya pueden contarme entre los creyentes convencidos. Admito que tuve mi periodo de frustración en el que no me enteraba de nada y siempre me mataban, pero ahora creo que comprendo mejor cómo funcionan las cosas y ya no lo hago tan mal. Puede que no sea un jugador excepcional, pero oye, poco a poco voy mejorando y procuro aprender de mis errores de una partida para otra. En SOCOM no solo tienes que preocuparte por ti y por el enemigo, sino que también tienes que tener en cuenta lo que hacen tus compañeros, y yo creo que precisamente por eso es un juego tan divertido. Nunca hay dos partidas iguales, nunca sabes cómo te van a salir las cosas. Esa incertidumbre es la que me hace volver una noche tras otra a por mi ración de adrenalina online.





Llamada a todos los Megaconsoleros

¿Te gustaría conseguir los trucos de tus juegos favoritos? Pues no dudes en decírnoslo porque estamos preparando algo muy, pero que muy especial para ti. Si además quieres ganar gratis el juego The Hulk escríbenos con mucha "grasia y salero" qué juegos te gustan más y por qué. El ganador saldrá seleccionado de la carta más divertida y original, que publicaremos en el próximo número.

Puedes escribirnos a: Plaza Marqués de Salamanca 10, 2º drcha. 28006-Madrid.

O si prefieres por e-mail a: megaconsolas@estrenos21.com



Luces, cámara... ¡a jugar!

Ahora más que nunca, el cine de acción ha descubierto que tiene mucho en común con los videojuegos. Misma estética, mismo público objetivo e incluso cierta similitud en las tecnologías que emplean. Es la era del "cinejuego".

Realizar adaptaciones a videojuego de la gran pantalla lleva haciéndose desde muy atrás. Pero ha sido solo muy recientemente que la industria del cine ha empezado a tomarse más en serio a los videojuegos, quizá desde el momento en que las consolas de nueva generación han demostrado ser capaces de representar a los actores y actrices de las películas con detallados modelos tridimensionales que cada vez se parecen más y más a los reales. Quizá dentro de dos o tres generaciones de consola más, ya no será posible distinguir al actor real del virtual...

Del cine al videojuego...

Puestos a destacar, quizá el ejemplo más representativo de cómo aprovechar bien el material de una película para hacer un videojuego sea «El señor de los anillos: las dos torres», un juego de cuidada factura que ha cosechado el aplauso de críticos, jugadores y fans de la película por igual. EA ya prepara la siguiente entrega, «El retorno del Rey», la cual incluirá el muy añorado modo para dos jugadores.. Otro juego que se ha beneficiado de la colaboración con Hollywood ha sido «Enter the Matrix», adaptación de la peli «Matrix Reloaded», que incluye abundante metraje adicional y exclusivo. Su eslogan de "para entender toda la historia de Matrix, tienes que jugarlo" le ha reportado ventas millonarias. El juego de «Terminator 3», pese a no haber logrado estar listo para el día del estreno de la película, también ofrece el reclamo de ofrecer metraje extra, algo que probablemente se convertirá en un estándar en futuras superproducciones. Con casos de filmes de animación como «Encontrando a Nemo», ya va siendo hasta difícil saber donde acaba la película y donde empieza el videojuego.

...y del videojuego al cine

Luego tenemos el curioso fenómeno de películas que se han inspirado en videojuegos. «Resident Evil» (su segunda parte ya está en preparación) y las dos películas de «Tomb Raider» son los ejemplos más recientes, y han borrado el mal sabor de boca dejado por las adaptaciones cinematográficas de «Street Fighter», «Super Mario Bros.», y otros desastres similares.

Más allá de la gran pantalla

Por último, también se dan juegos inspirados en los universos de ciertas películas populares, pero que no están basados en ningún título cinematográfico concreto. Tal es el caso de James Bond (el próximo se llamará «Everything or Nothing»), Harry Potter (próximamente estrenará un videojuego de Quiddich, ese peculiar deporte volador a lomos de escoba) o Star Wars, que ya tiene más juegos de los que podemos recordar. El próximo «Rogue Squadron III» promete ser uno de los memorables. No hay duda de que cuando Sony diseñó su PS2 con capacidad para reproducir DVD, lo hizo a sabiendas de que las películas y los videojuegos son formas de entretenimiento que cada vez van a estar más hermanadas.

El éxito de la saga «Tomb Raider» ha sido tal, que su paso por la gran pantalla era obligado. La sensual Angelina Jolie se ha metido en la piel de la saqueadora de tumbas en dos ocasiones y seguro que lo hará más veces. ¡ Y es que le viene al pelo!

Muchos filmes de James Bond han sido adaptados a videojuego, pero últimamente EA prefiere montarse sus propias películas y crear historias originales. Después de todo, con que haya mujeres espectaculares, coches trucados, gadgets y armas a granel, los fans ya se dan por satisfechos.

«Resident Evil» es otro juego que ha dado el salto al cine, y contra todo pronóstico, los resultados han sido más que decentes. Ya se está rodando una segunda parte, también protagonizada por Milla Jovovich, y se basará en la excitante trama de Némesis.

El videojuego de «Terminator 3» no ha estado a tiempo para el día del estreno de la película, pero es que Atari prefiere tomarse el tiempo que haga falta para que los resultados no decepcionen a los fans. La calidad es lo primero.

La saga «Star Wars» ha dado lugar a innumerables videojuegos, algunos tan excepcionales como el reciente «Caballeros de la antigua República», de Xbox. En «Rogue Squadron III: Rebel Strike» se adivina otro posible bombazo. ¡La fuerza es poderosa en él!

Con «Las Dos Torres», EA estableció un nuevo estándar de calidad para los juegos basados en filmes. En «El retorno del Rey», prometen un suculento modo para 2 jugadores, entre otras sorpresas... que incluyen un personaje secreto MUY especial.


namco
*
*
16+
*Armas no disponibles en el juego.
soulcalibur-2.co.uk
XBOX
SOULCALIBUR II
namco
Combate con el mayor arsenal de armas en la historia de los juegos de lucha.
PlayStation 2
Domina tu arma o muere.
PlayStation 2
SOULCALIBUR™II&©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED Spawn®,and its logo are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. The Spawn character is ©1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Illustration: ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.